

Adobe®










Illustrator® CC


Le support de cours officiel
conçu par l'équipe d'Adobe

CLASSROOM IN A BOOK™

SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
À propos de ce manuel	1
Contexte d'utilisation.....	1
Installation d'Adobe Illustrator	1
Installation des polices.....	2
Copie des fichiers d'exercices.....	2
Rétablissement des préférences par défaut.....	2
Ressources complémentaires	3
Certification Adobe.....	4
Synchroniser les paramètres avec Adobe Creative Cloud.....	5
NOUVEAUTÉS D'ADOBE ILLUSTRATOR CC	9
Adobe Illustrator et Adobe Creative Cloud	9
Outil Retouche de texte.....	9
Images dans les formes.....	10
Améliorations du texte.....	10
Améliorations des images.....	11
Extraction de code CSS	11
Transformation manuelle sur illustration	12
Assemblage de fichiers	12
Autres améliorations	12
VISITE GUIDÉE D'ADOBE ILLUSTRATOR CC	15
 Mise en route	16
Synchroniser les paramètres avec Adobe Creative Cloud™	16
Créer un document.....	16
Tracer des formes	17
Appliquer une couleur	18
Modifier les contours	19
L'outil Concepteur de forme	19
Créer et modifier des dégradés.....	21
Les calques.....	22
L'outil Largeur.....	23
Créer un motif.....	24
Les symboles	26
Le panneau Aspect	27
Créer un masque d'écrêtage	28

	Les formes	29
	Le texte.....	29
	La perspective.....	31
	Importer des images Photoshop dans Illustrator.....	33
	L'outil Vectorisation de l'image	33
	Les effets.....	34
1	L'ESPACE DE TRAVAIL	37
	Mise en route	38
	Étude de l'espace de travail	40
	Modification de l'affichage	52
	Navigation entre plusieurs plans de travail	57
	Le panneau Navigation	60
	Agencer les documents multiples	62
	Ressources sur Illustrator	64
2	SÉLECTIONS ET ALIGNEMENT	69
	Mise en route	70
	Sélection d'objets	70
	Alignement d'objets	77
	Travail avec les groupes	80
	Disposition des objets	82
	Masquage et verrouillage d'objets	84
3	CRÉATION DE FORMES	87
	Mise en route	88
	Création d'un document	88
	Création de formes simples.....	90
	Combinaison et modification de formes.....	109
	L'outil Vectorisation de l'image.....	119
4	TRANSFORMATION D'OBJETS	125
	Mise en route	126
	Manipulation des plans de travail.....	127
	Transformation du contenu.....	133
5	DESSIN AVEC LES OUTILS PLUME ET CRAYON	151
	Mise en route	152
	Création de la coupe de glace.....	163
	Dessin avec l'outil Crayon.....	179
6	COULEURS ET PEINTURE	185
	Mise en route	186
	À propos de la couleur	186
	Manipulation des couleurs	189
	Peinture avec des motifs.....	210
	La fonction Peinture dynamique.....	215

7	MANIPULATION DU TEXTE	221
	Mise en route	222
	Les fonctions de texte.....	223
	Mise en forme du texte	230
	Création et application de styles	244
	Déformation de texte	248
	Manipulation de texte sur un tracé	251
	Habillage d'un objet avec du texte.....	255
	Vectorisation du texte	255
8	LES CALQUES	259
	Mise en route	260
	Création de calques.....	261
	Sélectionner et déplacer des objets et des calques.....	263
	Verrouillage de calques.....	267
	Affichage des calques	268
	Collage de calques.....	270
	Création d'un masque d'écrêtage	272
	Fusion de calques.....	273
	Recherche de calques.....	274
	Application d'attributs d'aspect à des calques	275
	Isolation de calques.....	277
9	DESSIN EN PERSPECTIVE	281
	Mise en route	282
	La grille de perspective	283
	Manipulation de la grille de perspective.....	284
10	DÉGRADÉS DE FORMES ET DE COULEURS	305
	Mise en route	306
	Les dégradés de couleurs.....	307
	Les dégradés d'objets	323
11	LES FORMES	333
	Mise en route	334
	Travail avec les formes.....	335
	Les formes calligraphiques	335
	Les formes artistiques.....	341
	Les pointes de pinceau	345
	Les formes de motif.....	348
	L'outil Forme de tache.....	354

12	APPLICATION D'EFFETS	361
	Mise en route	362
	Les effets dynamiques	363
	Appliquer des effets Photoshop	372
	Les effets 3D	375
13	LES ATTRIBUTS D'ASPECT ET LES STYLES GRAPHIQUES	381
	Mise en route	382
	Le panneau Aspect	383
	Les styles graphiques	389
	Création d'illustrations pour le Web	397
	Créer du code CSS	404
14	LES SYMBOLES	417
	Mise en route	418
	Les symboles	419
	Les outils de symbolisme	428
	Création d'une bibliothèque de symboles	434
	Placage d'un symbole sur une illustration 3D	435
	Intégration des symboles et de Flash	435
15	GRAPHIQUES ILLUSTRATOR ET AUTRES APPLICATIONS ADOBE	439
	Mise en route	440
	Association d'illustrations	442
	Importation d'images	443
	Masquage d'une image	451
	Échantillonnage de couleurs dans des images importées ...	458
	Les liens d'images	459
	Remplacement d'une image liée	461
	Assemblage d'un fichier	462
	Illustrator et Photoshop, InDesign, Muse™, Fireworks® et Flash	462
	INDEX	464

INTRODUCTION

Adobe Illustrator® CC est le logiciel d'illustration standard pour l'impression, le multimédia et les graphismes en ligne. Que vous soyez concepteur technique de documents destinés à l'impression, graphiste multimédia ou créateur de pages web ou de contenus en ligne, Adobe Illustrator vous offre les outils dont vous avez besoin pour obtenir des résultats de qualité professionnelle.

À propos de ce manuel

Adobe Illustrator CC Classroom in a Book® fait partie de la collection officielle des ouvrages de formation aux logiciels graphiques et de publication d'Adobe développés par des experts d'Adobe.

Les leçons sont conçues de sorte que vous puissiez progresser à votre propre rythme. Si vous ne connaissez pas encore Adobe Illustrator, vous y trouverez les notions fondamentales nécessaires à sa maîtrise. Si vous êtes un utilisateur expérimenté, vous découvrirez que *Classroom in a Book* détaille de nombreuses fonctions élaborées et présente des astuces et des conseils pour mieux exploiter la dernière version du logiciel.

Bien que les leçons contiennent des instructions pas à pas qui permettent de créer un document particulier, elles vous laissent assez de liberté pour l'expérimentation. Vous pouvez suivre l'ouvrage dans l'ordre de bout en bout ou ne consulter que les leçons qui répondent à vos besoins. Chaque leçon se termine par une section récapitulative qui permet de réviser les questions qui y ont été abordées.

Contexte d'utilisation

Avant d'aborder *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book*, vous devez connaître, au moins sommairement, le fonctionnement de votre ordinateur et de son système d'exploitation. Vous devez savoir vous servir de la souris, des menus et des commandes standard, ainsi qu'ouvrir, enregistrer et fermer des fichiers. Si vous devez revoir ces techniques, reportez-vous à la documentation imprimée ou en ligne de votre système Windows ou Mac OS.

● **Note :** Lorsque des instructions diffèrent selon les systèmes, les commandes Windows sont les premières citées, suivies des commandes Mac OS, la plateforme étant précisée entre parenthèses. Par exemple : "Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez en dehors de l'illustration."

Installation d'Adobe Illustrator

Avant de commencer les leçons de ce manuel, vérifiez que votre système est correctement configuré et que les logiciels et le matériel requis sont installés.

Vous devez acheter séparément le logiciel Adobe Illustrator CC. Pour des instructions complètes sur son installation, allez sur le Web à l'adresse www.adobe.fr/support. Illustrator et Bridge utilisent des programmes d'installation distincts. Vous devez installer ces applications sur votre disque dur à partir d'Adobe Creative Cloud. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Installation des polices

Les polices de caractères employées dans les leçons de cet ouvrage sont livrées avec Adobe Illustrator CC et installées en même temps que ce logiciel, aux emplacements suivants :

- Windows : [lecteur de démarrage]\Windows\Fonts\ ;
- Mac OS X : [lecteur de démarrage]/Bibliothèque/Fonts/.

Pour plus d'informations sur ce sujet, consultez le fichier d'aide initiale d'Adobe Illustrator CC à l'adresse www.adobe.fr/support.

Copie des fichiers d'exercices

Pour réaliser les projets proposés dans cet ouvrage, vous devez télécharger les fichiers des leçons à partir du site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. L'identifiant ainsi que le mot de passe pour y accéder sont indiqués à la dernière page de l'ouvrage. Tous les fichiers d'exercice sont réunis dans une même archive. Bien que chaque leçon soit autonome, certaines se servent de fichiers d'autres leçons. Vous devez donc conserver l'intégralité des documents des leçons sur votre ordinateur.

Rétablissement des préférences par défaut

Le fichier des préférences contrôle les paramètres d'affichage des commandes à l'écran lorsque vous ouvrez le programme Adobe Illustrator. Chaque fois que vous quittez le logiciel, la position des panneaux et certains paramètres des commandes sont enregistrés dans ce fichier. Pour retrouver les réglages par défaut des outils et des panneaux, il suffit d'effacer le fichier actuel des préférences d'Adobe Illustrator CC. S'il n'existe pas, Illustrator le crée à la prochaine ouverture du programme et lors de la sauvegarde d'un fichier.

Avant chaque leçon, vous devrez restaurer les préférences par défaut. Vous serez ainsi sûr que les outils et les panneaux fonctionneront comme ils sont décrits dans cet ouvrage. Quand vous aurez fini votre session de travail, vous pourrez restaurer vos préférences enregistrées.

Supprimer ou enregistrer les préférences actuelles

1. Quittez Adobe Illustrator CC.
2. Localisez le fichier Préfs Adobe Illustrator :
 - Sous Windows 7 (Service Pack 1) et Windows 8, ce fichier se trouve dans le dossier *Lecteur de démarrage*\Utilisateurs*nom de l'utilisateur*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator 17 Settings\fr_FR*\x86 ou x64.
 - Sous Mac OS 10.6.8, 10.7 et 10.8**, ce fichier se trouve dans *Lecteur de démarrage*/Utilisateurs/*nom de l'utilisateur*/Bibliothèque/Preferences/Adobe Illustrator 17 Settings/fr_FR*.

* Les noms des dossiers peuvent varier en fonction de la langue d'installation.

** Sur Mac OS 10.7 (Lion) et Mac OS 10.8 (Mountain Lion), le dossier Bibliothèque est par défaut caché. Pour y accéder, dans le Finder, sélectionnez Aller > Aller au dossier. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez ~/Library, puis cliquez sur OK.

● **Note :** Si vous ne parvenez pas à localiser le fichier des préférences, servez-vous de la commande Rechercher de votre système d'exploitation pour trouver Préfs Adobe Illustrator.

Ce fichier n'existera pas si vous n'avez pas encore lancé Adobe Illustrator CC ou si vous l'avez déplacé. Le fichier des préférences est créé la première fois que vous quittez le logiciel. Il est actualisé les fois suivantes.

3. Créez une copie du fichier et placez-la dans un autre dossier sur votre disque dur (si vous souhaitez restaurer ces préférences) ou supprimez-le.
4. Lancez Adobe Illustrator CC.

► **Astuce :** Pour localiser et supprimer rapidement le fichier des préférences d'Adobe Illustrator avant de commencer une nouvelle leçon, créez un raccourci (Windows) ou un alias (Mac OS) pour le dossier Adobe Illustrator 17 Settings.

● **Note :** Sous Windows 7, le dossier App Data est caché par défaut. Pour qu'il soit visible, ouvrez Options des dossiers dans le Panneau de configuration et activez l'onglet Affichage. Sur la liste Paramètres avancés, localisez la rubrique Fichiers et dossiers cachés puis activez l'option Afficher les fichiers, dossiers et lecteurs cachés.

Restaurer les préférences enregistrées après chaque leçon

1. Quittez Adobe Illustrator CC.
2. Supprimez le fichier des préférences actuel, puis remplacez la copie du fichier d'origine dans le dossier Adobe Illustrator 17 Settings.

● **Note :** Vous pouvez déplacer le fichier des préférences au lieu de le renommer.

Ressources complémentaires

Adobe Illustrator CC Classroom in a Book n'a pas l'ambition de remplacer la documentation qui accompagne le logiciel ou de constituer une référence absolue pour chacune de ses fonctionnalités. Seules les commandes et les options employées au fil des leçons sont expliquées dans ce livre. Pour des informations exhaustives sur les fonctions du programme, reportez-vous aux ressources suivantes.

Aide et support pour Adobe Illustrator. Vous pourrez trouver de l'aide et parcourir les documents de support sur le site www.adobe.fr/support/illustrator.

Formation Adobe Creative Cloud. Si vous recherchez une source d'inspiration, des techniques de base, des utilisations combinées des produits Adobe et des informations sur les nouvelles fonctionnalités, rendez-vous sur la page d'aide de Creative Cloud à l'adresse <https://helpx.adobe.com/creative-cloud/tutorials.html>. Elle est accessible uniquement aux membres de Creative Cloud.

Forums Adobe. Les forums Adobe (forums.adobe.com) vous permettent de participer à des discussions, de poser des questions et d'obtenir des réponses sur les produits Adobe.

Adobe TV. Le site tv.adobe.com/fr propose des programmes vidéo en ligne pour la formation des experts sur les produits Adobe et pour soutenir leur inspiration, incluant notamment la chaîne Comment faire qui permet de débiter avec un logiciel.

Pôle de création Adobe. À l'adresse www.adobe.com/fr/designcenter, vous trouverez des articles sur la conception et ses problèmes, une galerie dévoilant le travail d'excellents designers, des didacticiels, etc.

Ressources pour l'éducation. Les sites www.adobe.com/fr/education et edex.adobe.com proposent un trésor d'informations destinées aux formateurs et aux enseignants qui donnent des cours sur les logiciels Adobe. Vous y trouverez des documents éducatifs pour tous les niveaux, y compris ceux qui peuvent être utilisés pour préparer les certifications Adobe.

D'autres liens utiles :

Page d'accueil pour Adobe Illustrator CC. La page d'accueil d'Illustrator CC se trouve à l'adresse www.adobe.fr/products/illustrator.

Adobe Labs. Adobe Labs (<http://labs.adobe.com>) propose les premières versions des dernières technologies, ainsi que des forums dans lesquels vous pouvez échanger avec les équipes de développement d'Adobe et d'autres membres actifs de la communauté.

Certification Adobe

Les programmes de formation et de certification Adobe sont conçus pour aider les utilisateurs à améliorer et à promouvoir leurs compétences sur un produit. Il existe quatre niveaux de certification :

- associé certifié Adobe (ACA, *Adobe Certified Associate*) ;
- expert certifié Adobe (ACE, *Adobe Certified Expert*) ;
- formateur certifié Adobe (ACI, *Adobe Certified Instructor*) ;
- centre de formation agréé Adobe (AATC, *Adobe Authorized Training Center*).

Le programme ACA certifie que l'utilisateur possède les compétences de base nécessaires pour planifier, concevoir, créer et gérer des systèmes de communication efficaces *via* différents supports numériques.

Le programme ACE homologue les compétences de haut niveau des utilisateurs experts. Vous pouvez vous appuyer sur la certification Adobe pour obtenir une augmentation, trouver un emploi ou promouvoir vos connaissances.

Si vous êtes un formateur de niveau ACE, le programme formateur certifié Adobe (ACI) vous permet d'élargir vos connaissances et vous donne accès à une grande diversité de ressources Adobe.

Dans les centres de formation agréés Adobe (AATC), les formations et les cours sur les produits Adobe sont dispensés uniquement par des personnes de niveau ACI. La liste des organismes AATC est disponible à l'adresse http://www.adobe.com/cfusion/partnerportal/index.cfm?loc=fr_fr.

Pour de plus amples informations sur les programmes de certification Adobe, rendez-vous sur la page www.adobe.com/fr/support/certification.

Synchroniser les paramètres avec Adobe Creative Cloud

Lorsque vous travaillez à partir de plusieurs machines, la gestion et la synchronisation des préférences, des paramètres prédéfinis et des bibliothèques sur l'ensemble de ces ordinateurs peuvent se révéler longues et complexes. La fonction de synchronisation des paramètres permet aux utilisateurs de conserver leurs éléments de configuration dans Creative Cloud. Autrement dit, si vous utilisez deux ordinateurs, par exemple l'un à votre domicile et l'autre sur votre lieu de travail, cette fonctionnalité vous permet d'assurer facilement la synchronisation de ces paramètres entre les deux machines. Par ailleurs, si vous remplacez un ordinateur et réinstallez Illustrator, vous pourrez retrouver vos paramètres de configuration sur cette nouvelle machine.

La synchronisation se fait au travers de votre compte Adobe Creative Cloud. Tous les paramètres sont envoyés sur ce compte et sont ensuite récupérés et appliqués sur une autre machine. Voici les conditions requises pour que la synchronisation puisse être effectuée :

- La machine à synchroniser doit être connectée à Internet.
- Vous devez être connecté à votre compte Adobe Creative Cloud.

● **Note :** La synchronisation doit être lancée manuellement ; elle ne se fait pas automatiquement et ne peut pas être planifiée.

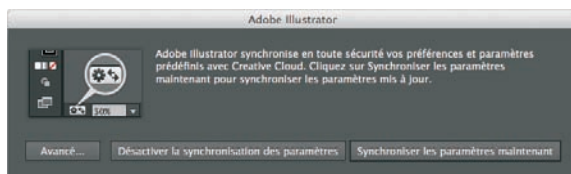
Premier lancement d'Adobe Illustrator CC

● **Note :** La capture d'écran a été réalisée sur une machine Mac OS, après la connexion avec l'ID Adobe et le lancement d'Illustrator CC.

Lors du premier lancement d'Adobe Illustrator CC, lorsque les informations de synchronisation antérieure ne sont pas disponibles,

il vous est demandé de préciser si vous souhaitez démarrer la synchronisation. Vous avez la possibilité de synchroniser les paramètres, de désactiver la synchronisation ou, en cliquant sur le bouton Avancés, d'ouvrir les préférences pour indiquer les paramètres à synchroniser.

Si vous le souhaitez, lancez la synchronisation des paramètres en cliquant sur Synchroniser les paramètres maintenant.

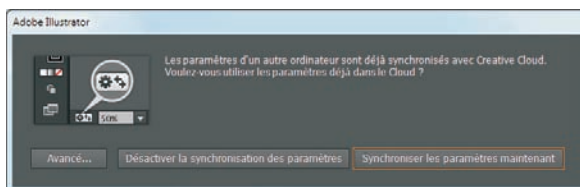


Synchronisation au premier lancement avec des informations existantes

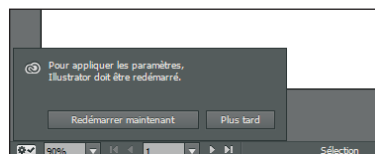
● **Note :** La capture d'écran a été réalisée sur une machine Windows, après la connexion avec le même ID Adobe que la machine Mac OS et le lancement d'Illustrator CC.

Lors du premier lancement d'Adobe Illustrator CC, alors que des informations de synchronisation sont disponibles, par exemple sur une autre machine comprise dans

votre compte Adobe Creative Cloud, vous êtes invité à utiliser les paramètres enregistrés dans le cloud. Pour lancer la synchronisation, cliquez sur Synchroniser les paramètres maintenant.

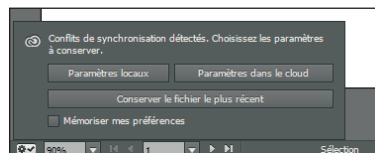


Illustrator devra sans doute être redémarré pour éviter les conflits avec les paramètres actuels. Dans ce cas, un message d'état de synchronisation vous demandant de redémarrer Illustrator apparaît dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document. Vous pouvez également cliquer sur le bouton d'état de synchronisation (🔄) placé au même endroit.



Conflits de synchronisation

Le schéma idéal consiste à synchroniser les paramètres sur une machine (par exemple l'ordinateur professionnel) et à les synchroniser ensuite depuis la seconde machine (l'ordinateur personnel). Toutefois, il arrive que cela ne se passe pas ainsi. Les paramètres enregistrés dans le cloud et ceux d'un des ordinateurs peuvent être désynchronisés. Si vous tentez



alors une synchronisation, vous verrez apparaître dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document un indicateur de conflit. Voici la signification de chaque option :

- **Paramètres locaux.** Enregistrer les paramètres locaux de cet ordinateur dans le cloud ; la version des paramètres stockés dans le cloud est remplacée par la version locale des paramètres.
- **Paramètres dans le cloud.** Utiliser les paramètres enregistrés dans le cloud sur l'ordinateur local ; les changements apportés aux paramètres locaux sont ignorés et ceux-ci sont remplacés par la version dans le cloud.
- **Conserver le fichier le plus récent.** Conserver les paramètres en fonction des dates.

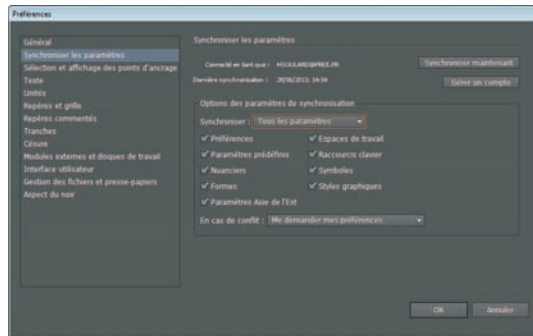
Les paramètres sont téléchargés sur la machine locale et mis à jour dans l'application. Si vous changez ensuite les préférences, les paramètres prédéfinis et les bibliothèques, vous devez effectuer une synchronisation avant de fermer l'application. L'état de la synchronisation est indiqué dans l'angle inférieur gauche de la barre d'état du document.



Fixer les options de synchronisation

Vous pouvez aisément gérer votre compte, modifier les éléments synchronisés avec Adobe Creative Cloud et préciser le comportement en cas de conflit.

- Choisissez **Édition > Préférences > Synchroniser les paramètres (Windows)** ou **Illustrator > Préférences > Synchroniser les paramètres (Mac OS)** et, dans la boîte de dialogue Préférences qui s'affiche, définissez les options.



- **Astuce :** Vous pouvez également choisir **Édition > [nom d'utilisateur] > Gérer la synchronisation des paramètres (Windows)** ou **Illustrator > [nom d'utilisateur] > Gérer la synchronisation des paramètres (Mac OS)**.

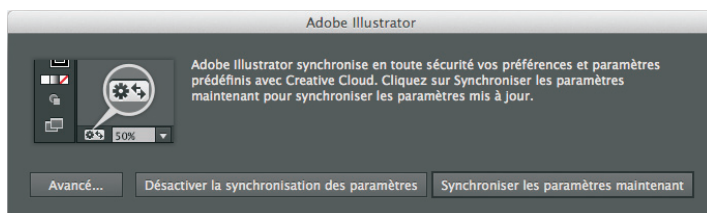
● **Note :** Pour la bonne synchronisation des paramètres, ils doivent être modifiés uniquement depuis l'application. La synchronisation ne peut pas identifier les changements manuels apportés dans ces emplacements. Cela concerne également les bibliothèques (nuanciers, symboles, etc.) copiées et collées dans le dossier des préférences.

NOUVEAUTÉS D'ADOBE ILLUSTRATOR CC

Adobe Illustrator CC regorge de fonctionnalités nouvelles et innovantes pour vous aider à produire efficacement des illustrations, qu'elles soient destinées à l'impression, au Web ou à une publication vidéo. Au cours de ce chapitre, vous allez prendre connaissance de ces nouveautés et voir comment vous en servir dans votre travail.

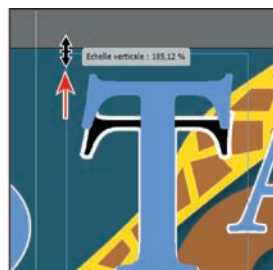
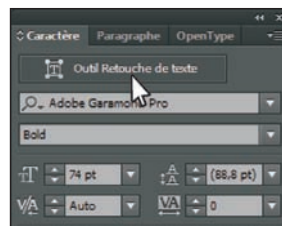
Adobe Illustrator et Adobe Creative Cloud

Grâce au tout nouveau Adobe Illustrator CC, vous disposez toujours de la dernière version car l'accès à chaque future édition est intégré au logiciel. Les fonctionnalités apportées par le Cloud, comme la synchronisation des polices, des couleurs et des paramètres, font vôtre n'importe quel espace de travail.



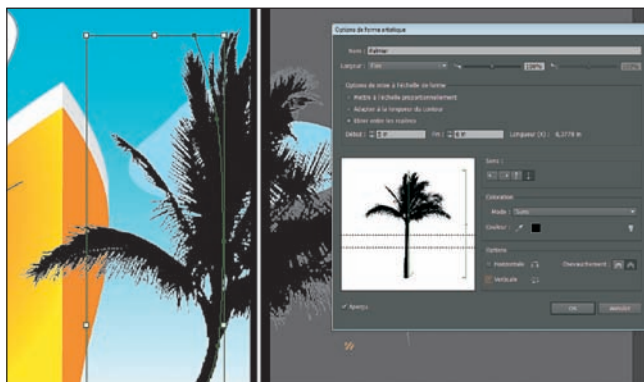
Outil Retouche de texte

La conception du texte peut à présent se faire d'une nouvelle manière performante. Les caractères deviennent modifiables comme des objets individuels. Amusez-vous à déplacer, à mettre à l'échelle et à effectuer des rotations, en sachant que vous pouvez changer de police à tout moment. Vous pouvez également employer les périphériques tactiles multipoints, ainsi que la souris et le stylet.



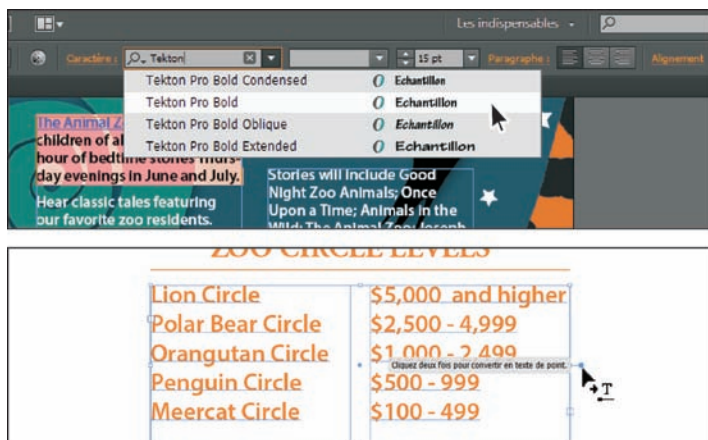
Images dans les formes

Peignez avec une forme constituée à partir d'une photo. Les formes artistiques, de motif et diffuses peuvent maintenant contenir des images bitmap. Vous pouvez ainsi créer rapidement des conceptions complexes et organiques – avec de simples contours de forme. Comme pour n'importe quelle forme Illustrator, les contours peuvent être modelés et modifiés à souhait. Créez une conception claire et nette rapidement et facilement.



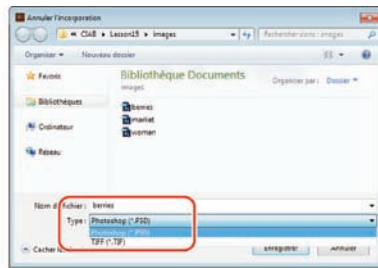
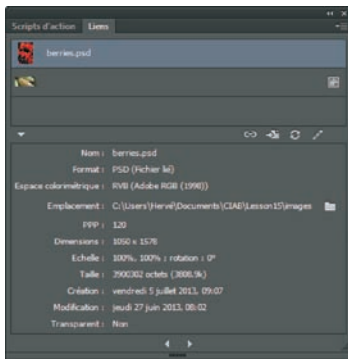
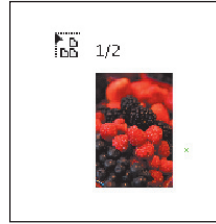
Améliorations du texte

Trouvez la police appropriée, très rapidement. Dans le panneau Caractères, saisissez un style, comme **bold** ou **italic**, une famille de police ou n'importe quelle partie d'un nom de police. Vous obtenez une liste filtrée qui recense uniquement les polices répondant à vos critères. Manipulez plus efficacement le texte, même dans les conceptions les plus complexes. L'affichage du texte qui habille des objets ou qui est contenu dans de nombreuses zones liées est à présent actualisé plus rapidement après une modification. Basculez instantanément d'un texte de point à un texte captif, et *vice versa*. La conversion d'un objet de texte est désormais immédiate pour une totale liberté de conception de la mise en page. Vous pouvez également manipuler de la même manière le texte importé, en changeant de format à tout moment.



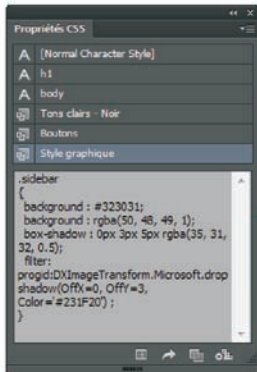
Améliorations des images

Importez plusieurs fichiers à la fois dans votre document Illustrator, avec de nouvelles possibilités de contrôle. Définissez l'emplacement et la mise à l'échelle des fichiers – images, graphiques et textes – et utilisez la vignette d'aperçu pour savoir où chaque fichier sera placé et dans quelle taille. Annulez facilement l'incorporation des images qui ont été importées et incorporées à un fichier Illustrator. Vous pouvez rapidement les rendre disponibles en vue d'une modification dans un logiciel externe ou extraire les fichiers incorporés dans des illustrations envoyées par d'autres personnes. Les liens d'image sont créés automatiquement. Dans le panneau Liens, obtenez des informations complètes sur tous les éléments importés.



Extraction de code CSS

Le codage à la main des éléments web, comme les icônes et les motifs, peut se révéler frustrant. Vous pouvez à présent créer des sites web plus rapidement en laissant Illustrator générer le code CSS (*Cascading Style Sheet*) à votre place, même dans le cas d'un logo impliquant des dégradés. Copiez et collez le code directement dans votre éditeur web ou exportez les styles vers un fichier CSS.



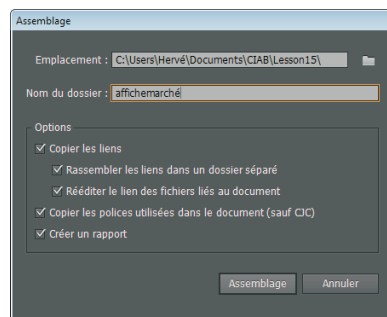
Transformation manuelle sur illustration

Emparez-vous de la puissance de l'outil Transformation manuelle. Déplacez, mettez à l'échelle et tournez des objets directement à l'aide d'un périphérique tactile. Ou bien utilisez une souris ou un autre système de pointage sur le plan de travail pour transformer des objets de manière plus immédiate et intuitive.



Assemblage de fichiers

L'assemblage de fichiers réunit et enregistre automatiquement les polices et les images liées nécessaires dans un seul dossier. Il génère également un rapport. Gérez efficacement les fichiers Illustrator pour la production ou pour mieux organiser vos projets.



Autres améliorations

- **Surimpression de blanc.** Supprimez les objets avec surimpression de blanc lors de l'impression ou de l'enregistrement au format PDF.
- **Aperçu des séparations.** Tirez le meilleur du panneau Aperçu des séparations (avec la case Afficher uniquement les tons directs utilisés cochée).
- **Angles automatiques pour les formes de motif.** Obtenez les angles que vous souhaitez sans action supplémentaire. Créez des formes de motif rapidement avec des angles générés automatiquement, qui correspondent parfaitement aux autres parties du contour. Vous n'avez plus besoin de créer des carreaux spécifiques pour les angles aigus.
- Bénéficiez d'une recherche améliorée dans le panneau Nuancier, les bibliothèques de nuances et la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs.

Bien que cette liste ne présente que quelques-unes des nouveautés et améliorations d'Illustrator CC, elle démontre l'engagement des équipes Adobe à fournir les meilleurs outils possibles pour vos besoins de publication. Nous espérons que vous apprécierez autant que nous de travailler avec Illustrator CC.

L'équipe d'Adobe *Illustrator CC Classroom in a Book*.



Au cours de cette démonstration d'Adobe Illustrator CC, vous découvrirez les nouvelles fonctionnalités du logiciel, comme les outils de retouche et la sélection du texte, ainsi que d'autres aspects fondamentaux de son utilisation.

VISITE GUIDÉE D'ADOBE ILLUSTRATOR CC

Cette démonstration interactive d'Adobe Illustrator CC a pour objectif de vous donner une vue d'ensemble du logiciel et de vous familiariser avec certaines de ses nouvelles fonctionnalités.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

La première leçon de cet ouvrage est une visite guidée des outils et des fonctionnalités d'Adobe Illustrator CC, afin que vous ayez un aperçu de ses possibilités. Tout au long de la visite, vous dessinerez un dépliant pour une pizzeria.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits dans cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (pour en savoir plus, reportez-vous à la section “Rétablissement des préférences par défaut” de l'Introduction).

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

Synchroniser les paramètres avec Adobe Creative Cloud™

Lors du premier lancement d'Adobe Illustrator CC, lorsque les informations de synchronisation antérieure ne sont pas disponibles, il vous est demandé de préciser si vous souhaitez démarrer la synchronisation avec Adobe Creative Cloud. Pour de plus amples informations sur ce processus, consultez la section “Synchroniser les paramètres avec Adobe Creative Cloud” de l'Introduction.

- Si vous lancez Adobe Illustrator pour la première fois ou si vous voyez apparaître une boîte de dialogue, cliquez sur Désactiver la synchronisation des paramètres ou sur Synchroniser les paramètres maintenant.

Créer un document

Un document Illustrator peut contenir jusqu'à cent plans de travail (un *plan de travail* est comparable à une *page* dans un programme comme Adobe InDesign®). Dans la suite de cette section, vous allez créer un document constitué de deux plans de travail.

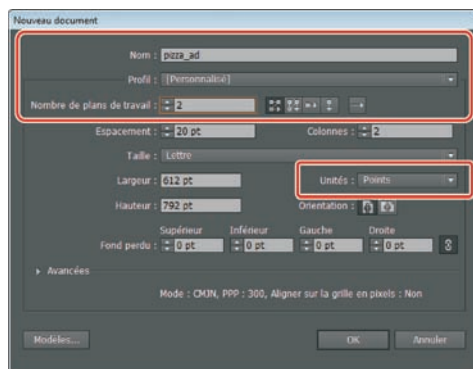
● **Note :** Si vous ne voyez pas “Réinitialiser Les indispensables” dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables, avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

1. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.
2. Choisissez Fichier > Nouveau.
3. Dans la boîte de dialogue Nouveau document, changez uniquement les options suivantes (conservez les autres valeurs par défaut) :

- Nom : **pizza_ad** ;
- Nombre de plans de travail : **2** ;
- Taille : **Lettre** ;
- Unité : **Points**.



Cliquez sur OK. Un nouveau document vierge apparaît.

4. Choisissez Fichier > Enregistrer sous. Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous, laissez le nom `pizza_ad.ai` et sélectionnez le dossier `Lesson00`. Laissez Adobe



Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, conservez les valeurs par défaut et cliquez sur OK.

- Affichez les règles verticale et horizontale dans la fenêtre de document en choisissant Affichage > Règles > Afficher les règles.

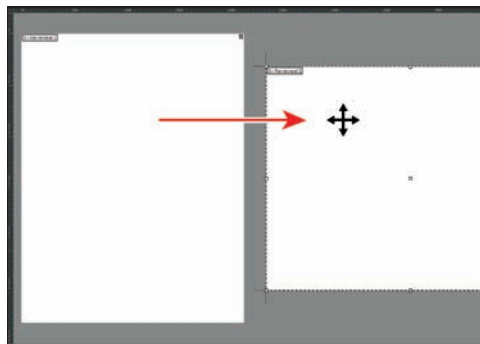
- Sélectionnez l'outil Plan de travail () dans le panneau Outils. Cliquez au centre du plan de travail blanc nommé 02 – Plan de travail 2 dans le coin supérieur gauche. Dans le panneau Contrôle, au-dessus du document, cliquez sur le bouton Paysage ()




● **Note :** Nous reviendrons sur la création de documents à la Leçon 3, "Création de formes", et sur la modification des plans de travail à la Leçon 4, "Transformation d'objets".

- Positionnez le pointeur au-dessus du plan de travail sélectionné et faites-le glisser vers la droite jusqu'à obtenir un espace gris entre les deux plans de travail.

Illustrator permet d'avoir des plans de travail dont la taille et l'orientation diffèrent.




- Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection () pour arrêter la modification des plans de travail. Cliquez sur le plan de travail de droite (celui en mode paysage, ou à l'horizontal) de manière à l'activer.

- Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

Tracer des formes

Les formes sont un élément central d'Illustrator et vous allez en créer beaucoup tout au long de cette leçon.

- Dans le panneau Outils, activez l'outil Rectangle () . Placez le pointeur dans l'angle supérieur gauche du plan de travail (le X rouge sur la figure). Lorsque le mot "intersection" apparaît à côté du pointeur, cliquez et faites glisser vers le bas et le bord droit du plan de travail blanc.



Lorsque les libellés des dimensions affichent une largeur de 792 pt et une hauteur de 400 pt, relâchez le bouton de la souris. Vous n'avez pas besoin d'être précis.

- Dans le panneau Outils, cliquez et restez appuyé sur l'outil Rectangle de façon à activer l'outil Polygone () .

● **Note :** Pour de plus amples informations sur la création et la modification de formes, consultez la Leçon 3, "Création de formes".

3. Cliquez approximativement au centre du plan de travail. Dans la boîte de dialogue Polygone qui apparaît, fixez Rayon à **200 pt** et Côtés à **3** en saisissant ces valeurs. Cliquez sur OK pour créer un triangle, qui deviendra une part de pizza.



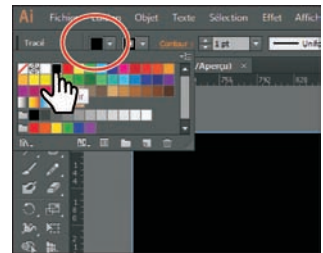
Appliquer une couleur

● **Note :** Nous reviendrons sur la création et l'application d'une couleur à la Leçon 6, "Couleurs et peinture".

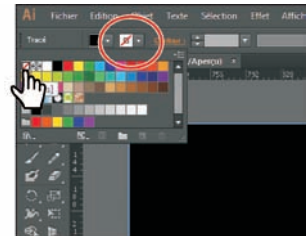
Appliquer des couleurs à une illustration est une tâche récurrente dans Illustrator. Le test des couleurs et leur application se révèlent très faciles avec les panneaux Couleur, Nuancier et Guide des couleurs, ainsi qu'au travers de la boîte de dialogue Modifier les couleurs/Redéfinir les couleurs de l'illustration.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection () et cliquez n'importe où dans le rectangle que vous avez tracé afin de le sélectionner.

2. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur de fond (encadrée sur la figure) afin d'afficher le panneau Nuancier. Placez le pointeur au-dessus de la nuance Noir (dans la première rangée des couleurs). Lorsque apparaît l'infobulle avec le texte "Noir", cliquez pour appliquer cette nuance au fond. Appuyez sur la touche Échap pour fermer le panneau.



3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur de contour (encadrée sur la figure). Cliquez sur la couleur [Sans] () pour retirer le contour (bordure) du rectangle. Appuyez sur la touche Échap pour fermer le panneau.

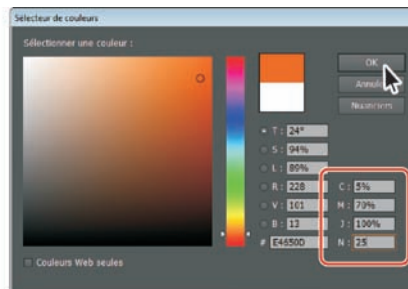


4. Cliquez n'importe où à l'intérieur du triangle blanc créé précédemment afin de le sélectionner.

5. Double-cliquez sur la case blanche Fond placée en partie inférieure du panneau Outils. Dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs, fixez les valeurs CMJN à C=5, M=70, J=100, N=25. Cliquez sur OK pour créer une nouvelle couleur et l'appliquer au fond du triangle.

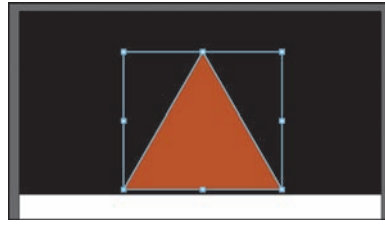


Double-cliquez sur la case Fond.



Modifier la couleur dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs.

- Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur de contour. Cliquez sur la couleur orange clair, dont l'infobulle affiche "C=0 M=35 J=85 N=0", pour colorer le contour du triangle.
- Choisissez Fichier > Enregistrer et gardez le triangle sélectionné pour la section suivante.

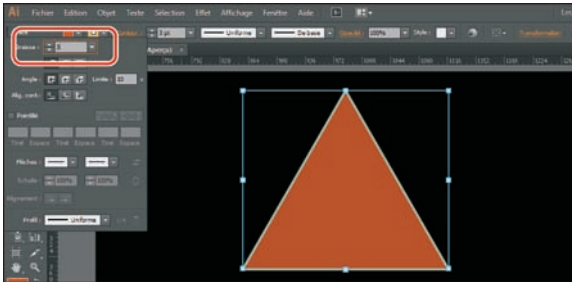


● **Note :** Le contour étant très fin, vous ne verrez peut-être pas le changement de couleur.


Modifier les contours

Outre changer la couleur des contours, vous pouvez également les mettre en forme de nombreuses autres manières. C'est ce que vous allez réaliser à présent avec le triangle.

- Le triangle étant toujours sélectionné, dans le panneau Contrôle au-dessus du document, cliquez sur le mot souligné "Contour" afin d'ouvrir le panneau Contour. Fixez Graisse à **3 pt**. Appuyez sur la touche Échap pour fermer le panneau.



● **Note :** Nous reviendrons sur la création des formes à la Leçon 3, "Création de formes".

- Avec l'outil Sélection () et tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur le rectangle noir afin de l'ajouter à la sélection. Choisissez Objet > Masquer > Sélection pour masquer temporairement les deux formes.

L'outil Concepteur de forme

L'outil Concepteur de forme est un outil interactif pour la création de formes complexes par fusion et gommage de formes plus simples. Vous allez à présent vous en servir pour terminer la silhouette d'une ville créée avec cet outil.

- Choisissez Fichier > Ouvrir et ouvrez le fichier city.ai qui se trouve dans le dossier Lesson00 sur votre disque dur.

Le fichier city.ai contient plusieurs formes simples qui ont été réunies afin d'obtenir

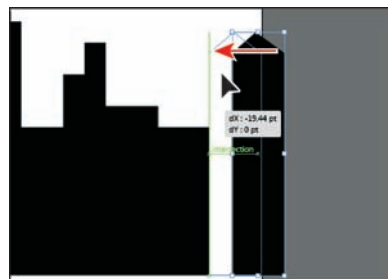
la silhouette d'une ville. Vous allez la terminer en ajoutant un autre bâtiment et en créant des fenêtres à l'aide de l'outil Concepteur de forme.



- Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

● **Note :** Nous reviendrons sur l'outil Concepteur de forme à la Leçon 3, "Création de formes".

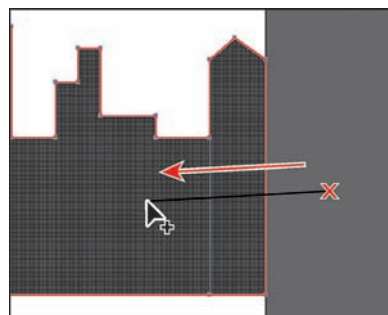
3. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le bâtiment isolé situé à l'extrême droite. Faites-le glisser vers la gauche. Pendant l'opération, appuyez sur la touche Maj de façon à contraindre le déplacement. Lorsque le bord gauche du bâtiment atteint le bord droit de la forme de la ville, relâchez le bouton de la souris puis la touche Maj.



4. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif afin de sélectionner toutes les formes qui composent la ville.

La plus grande forme de la ville et le bâtiment séparé sont sélectionnés, mais notez également sur l'un des bâtiments les trois rectangles qui deviendront des fenêtres.

5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Concepteur de forme (⌘+C). Positionnez le pointeur à droite de toutes les formes sélectionnées (voir le X rouge sur la figure) et faites glisser vers la gauche en direction de la grande forme de la ville. Relâchez le bouton de la souris.



Les deux formes sont alors combinées en une seule.

6. Positionnez le pointeur au-dessus de l'un des petits rectangles (encerclé en rouge sur la figure). En maintenant enfoncée la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), lorsque vous voyez le motif maillé apparaître sur le fond de l'objet (*non* un contour rouge), cliquez de façon à retirer la forme mise en exergue de celle de la ville. Tout en continuant à appuyer sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), cliquez à l'intérieur des deux autres formes de fenêtres.



Positionner le pointeur.



Découper le tracé en cliquant.



Le résultat final.

7. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (☞) et vérifiez que la forme de la ville est sélectionnée. Choisissez Édition > Copier.
8. Choisissez Fichier > Fermer pour fermer le fichier, mais sans l'enregistrer.

- De retour dans `pizza_ad.ai`, choisissez Édition > Coller de façon à coller la forme au centre de la fenêtre de document.
- Avec l'outil Sélection, faites glisser la forme vers le haut du plan de travail. Conservez son alignement avec le centre du plan de travail (du mieux que vous pouvez) et arrêtez-vous tout près du bord supérieur.



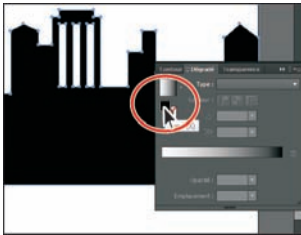
Pendant l'opération, vous verrez apparaître des repères d'alignement verts et les libellés des dimensions gris. Ils font partie des repères commentés sur lesquels nous reviendrons dans une leçon ultérieure.

Créer et modifier des dégradés

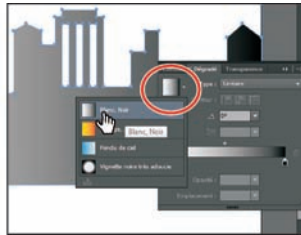
Un *dégradé* est une transition progressive entre au moins deux couleurs que vous pouvez appliquer au fond ou au contour d'une illustration. Vous allez à présent appliquer un dégradé à la forme de la ville.

● **Note :** Nous reviendrons sur les dégradés à la Leçon 10, "Dégradés de formes et de couleurs".

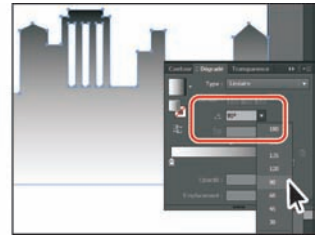
- Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
- La forme de la ville étant sélectionnée, choisissez Fenêtre > Dégradé de couleurs de manière à afficher le panneau Dégradé sur le côté droit de l'espace de travail.
- Dans le panneau Dégradé, modifiez les options suivantes :
 - Cliquez sur la case Fond noire (encerclée sur la figure), si elle n'est pas déjà sélectionnée, afin que le dégradé soit appliqué au fond de la forme de la ville.
 - Cliquez sur le bouton du menu Dégradé (☑) qui se trouve à gauche du mot "Type" et choisissez Blanc, Noir dans le menu.
 - Dans le menu Angle, choisissez 90.



Sélectionner la case Fond.



Appliquer le dégradé Blanc, Noir.



Ajuster l'angle du dégradé.

- Dans le panneau Dégradé, cliquez sur l'étape de couleur blanche (encerclée sur la figure ci-après) et cliquez sur la flèche située à droite de la valeur d'Opacité. Choisissez 0 %.
- Dans le panneau Dégradé, double-cliquez sur l'étape de couleur noire située sur la droite de la barre de dégradé (encerclée sur la figure ci-après). Dans le panneau qui s'affiche, fixez l'opacité à 20 % en cliquant sur la flèche qui se trouve à droite de la valeur d'Opacité et en choisissant 20 %. Cliquez sur le bouton Couleur (🎨).

● **Note :** Le panneau de couleurs qui apparaît affichera peut-être uniquement un curseur N (noir). Ce n'est pas gênant.

) puis sur la case de couleur blanche de façon à appliquer cette couleur. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Couleur.

6. Choisissez Objet > Tout afficher pour afficher de nouveau le triangle et le rectangle.



Modifier l'opacité de la couleur blanche.



Modifier la couleur noire.



Le résultat final.

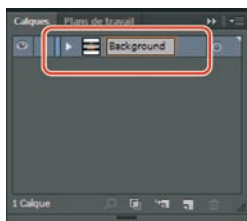
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Les calques

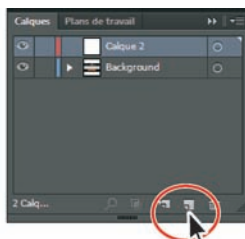
● **Note :** Nous reviendrons sur l'utilisation des calques et du panneau Calques à la Leçon 8, "Les calques".

Les calques permettent d'organiser l'illustration et d'en sélectionner plus facilement les composants. Dans la suite de cette section, vous emploierez le panneau Calques pour organiser l'illustration.

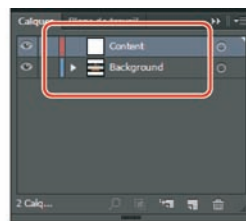
1. Choisissez Fenêtre > Calques pour afficher le panneau Calques dans l'espace de travail.
2. Dans le panneau Calques, double-cliquez sur Calque 1 (le nom du calque). Saisissez **Background** et appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour valider ce nouveau nom. En nommant les calques, il est plus facile d'organiser le contenu. Pour le moment, l'intégralité de l'illustration se trouve sur ce calque.
3. Cliquez sur le bouton Nouveau calque (📄) situé en partie inférieure du panneau Calques. Double-cliquez sur Calque 2 (le nom du nouveau calque) et saisissez **Content**. Appuyez sur la touche Entrée ou Retour.



Renommer Calque 1.



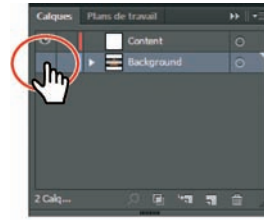
Créer un calque.



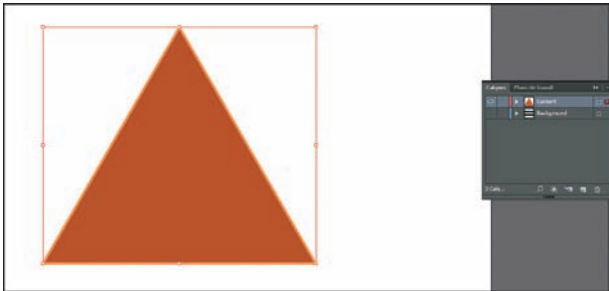
Renommer le nouveau calque.

4. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez de façon à sélectionner le triangle (faites attention à ne pas sélectionner la forme de la ville qui se trouve devant lui). Choisissez Édition > Couper.

5. Cliquez sur l'icône de visibilité (👁️) située à gauche du nom du calque Background afin de masquer temporairement le contenu de ce calque sur le plan de travail. Grâce aux calques, vous pouvez facilement masquer et verrouiller temporairement du contenu et vous concentrer ainsi sur une autre partie de l'illustration.



6. Dans le panneau Calques, cliquez une fois sur le calque nommé Content afin de le sélectionner. Les nouveaux tracés seront ajoutés au calque sélectionné.
7. Choisissez Édition > Coller pour coller le triangle sur le calque activé (Content).



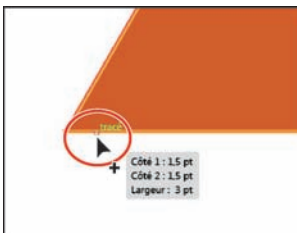
8. Gardez le triangle sélectionné pour la section suivante et choisissez Fichier > Enregistrer.

L'outil Largeur

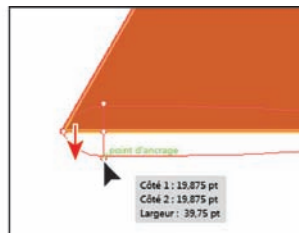
Grâce à l'outil Largeur, vous pouvez créer un contour d'épaisseur variable et enregistrer le résultat sous forme d'un profil applicable à d'autres objets. Vous allez à présent donner au contour du triangle l'apparence de la croûte d'une pizza.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Largeur (🔗). Positionnez le pointeur au-dessus du bord inférieur du triangle, près de l'extrémité gauche (encerclée sur la figure). Lorsqu'un signe plus (+) apparaît à son côté, faites glisser vers le bas, en vous éloignant du centre du triangle. Lorsque les libellés des dimensions affichent une largeur d'environ 40 pt, relâchez le bouton de la souris.

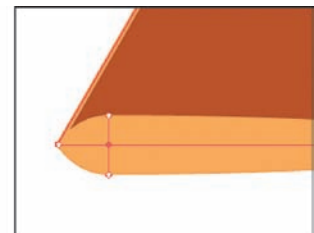
● **Note :** Nous reviendrons sur l'outil Largeur à la Leçon 3, "Création de formes".



Positionner le pointeur.



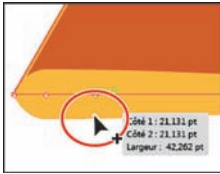
Faire glisser loin du centre.



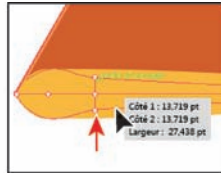
Le résultat final.

► **Astuce :** Vous pouvez choisir Édition > Annuler Remplacement du point de largeur pour retirer le dernier point défini et recommencer.

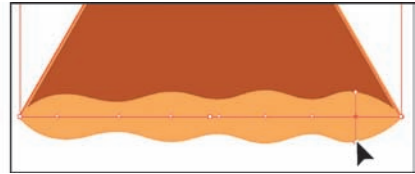
2. Positionnez le pointeur légèrement à droite de l'endroit où vous avez fait glisser le contour. En partant du bord inférieur du contour (encadré sur la figure), cliquez et faites glisser vers le haut, en direction du centre du triangle. Lorsque les libellés des dimensions affichent une largeur d'environ 27 pt, relâchez le bouton de la souris.
3. Poursuivez l'opération sur le même bord de la pizza, en ajoutant quelques autres points de largeur et en alternant les déplacements vers et à l'opposé du centre. Arrêtez à l'extrémité du contour sur ce côté du triangle (voir la figure).



Positionner le pointeur.



Modifier la largeur.



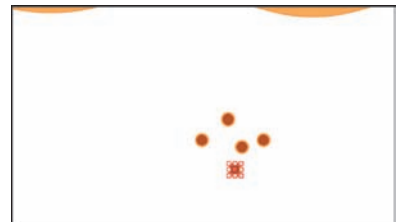
Le résultat final.

Créer un motif

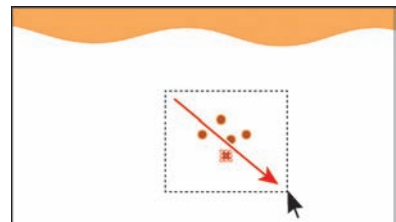
● **Note :** Nous reviendrons sur les motifs à la Leçon 6, "Couleurs et peinture".

Outre des couleurs, le panneau Nuancier peut également contenir des nuances de motifs. Illustrator propose plusieurs exemples de nuances de chaque type dans le panneau Nuancier par défaut et vous permet de créer vos propres motifs. Dans cette section, vous allez créer une garniture pour la pizza en utilisant un motif.

1. Dans le panneau Outils, cliquez et restez appuyé sur l'outil Polygone (◻). Activez l'outil Ellipse (◉). Cliquez dans une zone vierge, sous le triangle. Dans la boîte de dialogue Ellipse, fixez Largeur et Hauteur à **4 pt**. Cliquez sur OK.
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍). Cliquez à quatre reprises, *lentement*, directement sur le nouveau cercle afin d'augmenter son affichage.
3. Activez l'outil Sélection (☞) et, le cercle étant toujours sélectionné, choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller. Collez à trois reprises supplémentaires afin de créer cinq cercles. Toutes les copies du cercle se trouvent l'une par-dessus l'autre. Faites-les glisser à partir du centre et positionnez-les comme l'illustre la figure ; la précision est inutile.



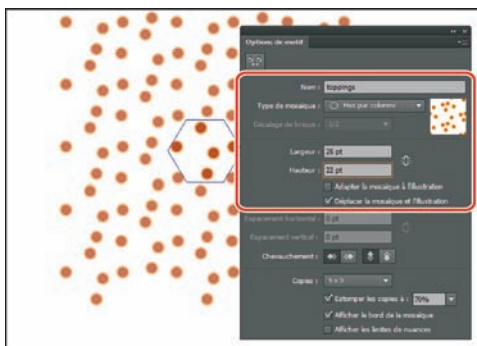
4. Avec l'outil Sélection, placez le pointeur dans une zone vierge du plan de travail, près des cercles. Cliquez et faites glisser sur l'ensemble des cercles afin de les sélectionner.



5. Choisissez Objet > Motif > Créer. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui apparaît.

6. Dans le panneau Options de motif, modifiez les options suivantes :

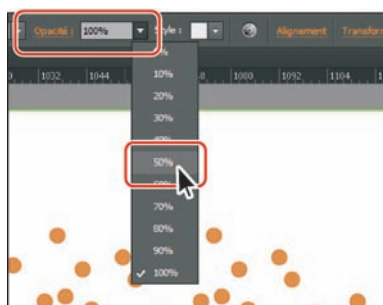
- Nom : **toppings** ;
- Type de mosaïque : **Hex par colonne** (faites ce choix dans le menu) ;
- Largeur : **26 pt** (saisissez la valeur) ;
- Hauteur : **22 pt** (saisissez la valeur).



Si l'aspect de votre motif est différent, ce n'est pas un problème. Si, à votre avis, les cercles se chevauchent trop ou pas assez, changez les valeurs Hauteur et Largeur dans le panneau Options de motif.

7. Choisissez Sélection > Tout. Dans le panneau Contrôle, fixez l'épaisseur de contour à 0, en appuyant sur la flèche vers le bas placée à gauche de cette valeur, jusqu'à ce qu'elle disparaisse.

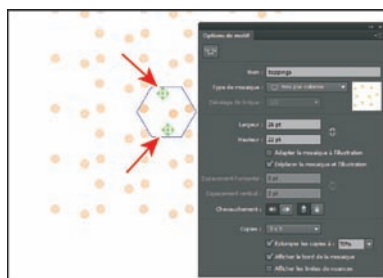
8. Dans le panneau Contrôle, fixez Opacité à 50 % en cliquant sur la flèche située à droite de cette valeur et en choisissant 50 % dans le menu.



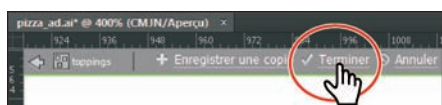
9. Fixez la couleur de fond de tous les cercles à la nuance orange dont l'infobulle affiche "C=0 M=35 J=85 N=0". Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier, si nécessaire.

10. Choisissez Sélection > Désélectionner.

11. Tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur le cercle le plus haut et celui le plus bas (à l'intérieur de la forme hexagonale). Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond à blanc. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.



12. Dans la barre grise qui se trouve au-dessus de l'illustration, cliquez sur Terminer pour mettre fin à la modification du motif.



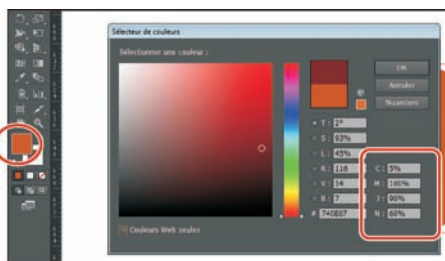
13. Avec l'outil Sélection (☞), faites glisser sur les cercles d'origine afin de les sélectionner. Appuyez sur la touche Espace arrière ou Suppr pour les supprimer. Vous allez ensuite appliquer le motif.

Les symboles

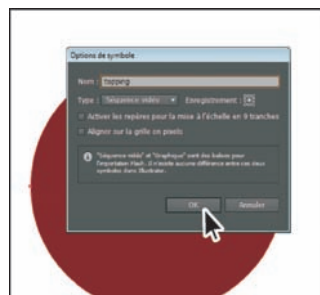
● **Note :** Nous reviendrons sur les symboles à la Leçon 14, "Les symboles".

Un *symbole* est un objet graphique enregistré dans le panneau Symboles. Vous allez créer un symbole à partir d'une illustration.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Ellipse (◉). Cliquez dans la zone vierge du plan de travail, sous la pizza. Dans la boîte de dialogue Ellipse, fixez Largeur et Hauteur à **70 pt**. Cliquez sur OK pour créer un cercle.
2. Le cercle étant sélectionné, dans le panneau Contrôle, changez la couleur de contour à [Sans] (☐). Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.
3. Double-cliquez sur la case Fond qui se trouve en partie inférieure du panneau Outils. Dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs qui apparaît, changez les valeurs CMJN à C=5, M=100, J=90, N=60. Cliquez sur OK pour créer la couleur et fermer le sélecteur de couleurs.

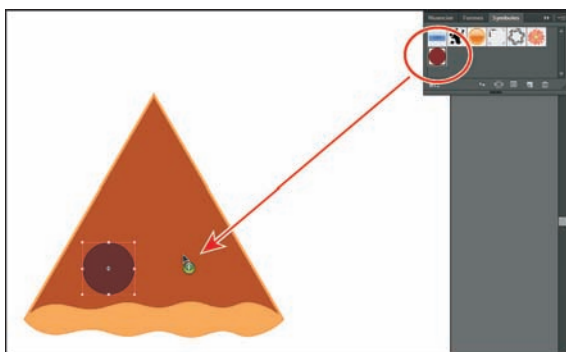


4. Choisissez Fenêtre > Symboles pour afficher le panneau Symboles.
5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (☞). Le cercle étant sélectionné, cliquez sur le bouton Nouveau symbole (☐) au bas du panneau Symboles.
6. Dans la boîte de dialogue Options de symbole, nommez le symbole **topping** et cliquez sur OK. Le cercle apparaît à présent sous forme de symbole enregistré dans le panneau Symboles.
7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
8. Faites glisser le cercle d'origine (celui que vous avez utilisé pour créer le symbole) sur la forme de la pizza (voir la figure ci-après pour la position).

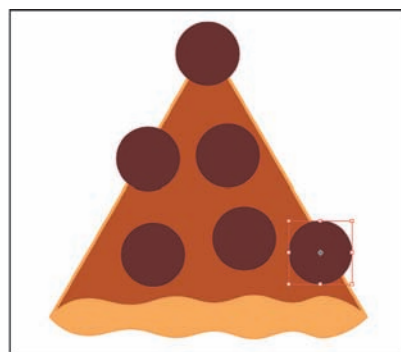


● **Note :** Les emplacements de vos symboles topping peuvent être différents de ceux indiqués par la figure. Ce n'est pas gênant.

9. À partir du panneau Symboles, faites glisser le symbole topping sur la part de pizza. Ajoutez cinq symboles topping supplémentaires, pour un total de six cercles. Positionnez-les comme l'illustre la figure ci-après (ils peuvent déborder de la forme), sans recouvrir la croûte. Gardez l'un d'eux sélectionné sur le plan de travail.
10. Choisissez Sélection > Identique > Instance de symbole, puis Objet > Associer.



Faire glisser un symbole topping sur la pizza.

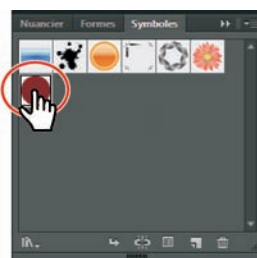


Le résultat final.

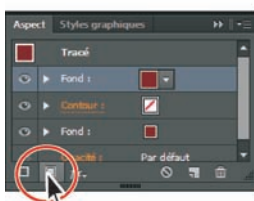
Le panneau Aspect

Le panneau Aspect permet de contrôler les attributs d'un objet comme son contour, son fond et d'autres effets. Vous allez à présent modifier le symbole topping en utilisant ce panneau.

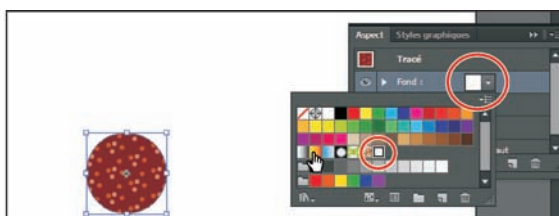
1. Dans le panneau Symboles, double-cliquez sur la vignette du symbole topping de façon à modifier son dessin.
2. Choisissez Sélection > Tout pour sélectionner le cercle.
3. Choisissez Fenêtre > Aspect pour ouvrir le panneau. Cliquez sur le bouton Ajouter un fond (■) au bas du panneau Aspect de manière à ajouter un nouveau fond à la forme. Dans la nouvelle ligne Fond, cliquez sur la case Fond de couleur rouge. Dans le panneau Nuancier qui apparaît, sélectionnez la nuance toppings de manière à appliquer le motif. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.



● **Note :** Nous reviendrons sur le panneau Aspect à la Leçon 13, "Les attributs d'aspect et les styles graphiques".



Cliquer sur Ajouter un fond.



Appliquer au second fond le motif créé.

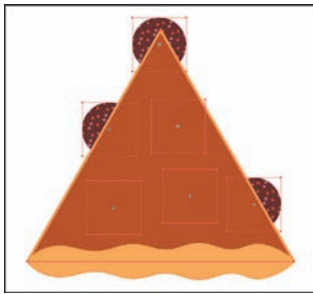
4. Double-cliquez sur une zone vierge du plan de travail afin de mettre fin à la modification du symbole et d'actualiser toutes les instances de topping sur la pizza.

Créer un masque d'écrêtage

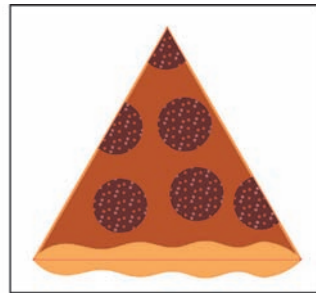
● **Note :** Nous reviendrons sur les masques d'écrêtage à la Leçon 15, "Graphiques Illustrator et autres applications Adobe".

Un *masque d'écrêtage* est un objet qui masque les autres illustrations, rendant ainsi visibles seulement les zones contenues dans les limites du masque – l'illustration est découpée selon la forme du masque. Vous allez copier la part de pizza et vous servir de cette copie pour masquer les instances du symbole.

1. Avec l'outil Sélection (☛) cliquez sur le triangle de la pizza (non le groupe de symboles).
2. Choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller devant pour coller la copie par-dessus la part de pizza d'origine.
3. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan de sorte que le triangle soit placé devant le groupe de symboles.
4. Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur l'une des instances du symbole (le grand cercle) qui apparaissent derrière la part de pizza. Vous sélectionnez ainsi le triangle et le groupe.
5. Choisissez Objet > Masque d'écrêtage > Créer.



Sélectionner les deux objets.

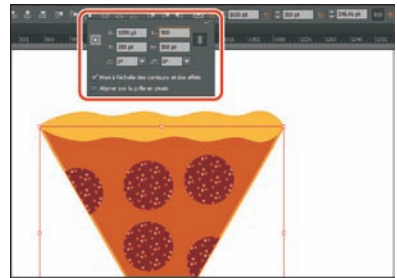


Créer le masque d'écrêtage.

6. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif puis Objet > Associer.

● **Note :** La figure montre les valeurs après la saisie de la largeur mais avant la validation par Entrée.


7. Le groupe d'objets étant sélectionné, dans le panneau Contrôle, cliquez sur les lettres X, Y, L ou H (ou le mot "Transformation") de façon à ouvrir le panneau Transformation. Cliquez sur le point central du localisateur de point de référence (☐), s'il n'est pas déjà sélectionné, afin que la mise à l'échelle de l'objet se fasse à partir du centre. Cochez la case Mise à l'échelle des contours et des effets (au bas du panneau). Fixez Rotation à **180** et cliquez sur le bouton Conserver les proportions en largeur et en hauteur (☐). Fixez L: (largeur) à **500 pt**. Appuyez sur Entrée ou Retour pour accepter les valeurs et fermer le panneau Transformation.

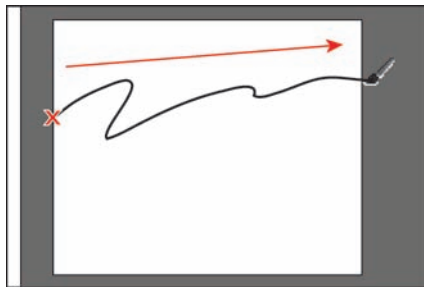
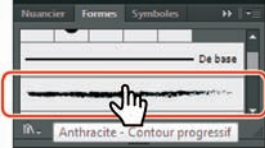


8. Choisissez Objet > Décomposer l'aspect puis Objet > Masquer > Sélection.


Les formes

Grâce aux formes, vous décorerez les tracés. Vous pouvez appliquer des contours à des tracés existants ou vous servir de l'outil Pinceau pour simultanément dessiner un tracé et lui appliquer un contour.

1. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.
2. Choisissez Fenêtre > Formes pour afficher le panneau Formes. Cliquez sur la forme Anthracite - Contour progressif.
3. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur Fond à [Sans] () et la couleur Contour à la nuance rouge dont l'infobulle affiche "C=0 M=90 J=85 N=0". Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.
4. Dans le panneau Contrôle, changez l'épaisseur de contour à **3 pt.**
5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pinceau (). Positionnez le pointeur sur le bord gauche du plan de travail, environ au milieu vertical (voir le X rouge). Cliquez et faites glisser de la gauche vers la droite, en direction du bord droit du plan de travail, en procédant vers le haut et le bas de façon à créer une vague. Prenez la figure pour référence.



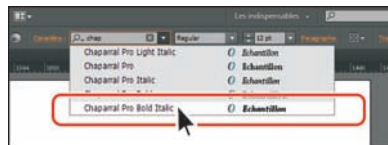
Vous pouvez choisir Édition > Annuler Contour artistique et recommencer.

6. Activez l'outil Sélection () et cliquez sur le nouveau tracé rouge.
7. Choisissez Objet > Masquer > Sélection pour masquer le tracé.

Le texte

Vous allez à présent ajouter du texte au projet et le mettre en forme.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Texte (**T**) et cliquez sur le plan de travail. Saisissez **City Pizza**. Le curseur étant placé dans le texte, choisissez Sélection > Tout pour le sélectionner intégralement.
2. Dans le panneau Contrôle, cliquez dans le champ Police (à droite du mot "Caractère"). Saisissez **chap** et prêtez attention à la liste des polices qui s'affiche sous le champ. Cliquez sur Chaparral Pro Bold Italic afin d'appliquer cette police.
3. Dans le champ Corps, saisissez **144** et appuyez sur la touche Entrée ou Retour.



● **Note :** Nous reviendrons sur les formes à la Leçon 11, "Les formes".

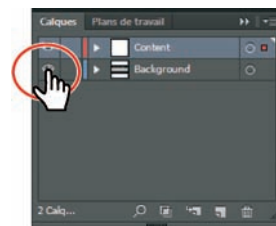
● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

● **Note :** Nous reviendrons sur le texte à la Leçon 7, "Manipulation du texte".

► **Astuce :** Si les options de caractères ne sont pas visibles dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Caractère" afin d'afficher le panneau Caractère.

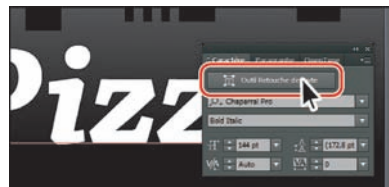
● **Note :** Si votre panneau Calques est différent de celui illustré, ce n'est pas gênant.

- Le texte étant toujours sélectionné, dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de contour à [Sans] (☑), si nécessaire, et la couleur de fond à Blanc.
- Choisissez Fenêtre > Calques et cliquez dans la colonne de visibilité à gauche du calque Background afin d'en afficher le contenu.
- Activez l'outil Sélection (☞) et déplacez le texte à l'endroit indiqué sur la figure. Il est inutile d'être précis.



Vous allez à présent modifier plusieurs lettres individuellement à l'aide de l'outil Retouche de texte.

- L'objet de texte étant toujours sélectionné, choisissez Fenêtre > Texte > Caractère. Cliquez sur le bouton Outil Retouche de texte de façon à activer l'outil Retouche de texte.



- Positionnez le pointeur sur le "C" de "City" et cliquez. La lettre est à présent sélectionnée. Faites glisser la poignée de contrôle supérieure droite en l'éloignant du centre afin d'agrandir la lettre. Arrêtez l'opération lorsque les libellés des dimensions affichent des échelles horizontale et verticale d'environ 135 %.



- Positionnez le pointeur sur la poignée de rotation au-dessus du rectangle qui entoure la lettre sélectionnée. Faites glisser vers la gauche jusqu'à ce que les libellés des dimensions affichent environ 8°.



- Cliquez sur la lettre "i" de "City" pour la sélectionner. Faites-la glisser vers la gauche en direction de la lettre "C". Assurez-vous que les libellés des dimensions affichent 0 (la valeur change si vous faites glisser vers le haut ou vers le bas). Aidez-vous de la figure.



- Sélectionnez la lettre “P” de “Pizza”. Faites glisser la poignée de contrôle supérieure droite en l'éloignant du centre, jusqu'à ce que les libellés des dimensions affichent des échelles horizontale et verticale d'environ 135 %. Faites glisser la lettre “P” vers la gauche pour la rapprocher du “y” de “City”.
- Sélectionnez la lettre “i” de “Pizza”. Faites-la glisser vers la gauche pour la rapprocher de la lettre “P”.
- Choisissez Objet > Tout afficher puis Sélection > Désélectionner.
- Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le texte et déplacez-le au centre du plan de travail, par-dessus la ligne rouge ondulée tracée précédemment (voir la figure).



Déplacer le “P”.



Déplacer le “i”.



Positionner le texte.

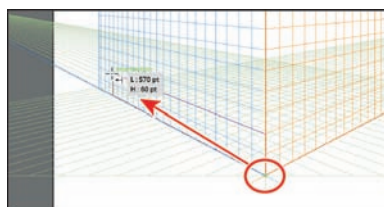
La perspective

Vous allez à présent créer une boîte à pizza en travaillant en perspective.

- Cliquez sur le bouton Premier (☑) dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document de façon à passer au premier plan de travail et à ajuster celui-ci à la fenêtre.
- Dans le panneau Outils, activez l'outil Grille de perspective (⌘) pour afficher la grille.
- Choisissez Affichage > Grille de perspective > Perspective à deux points > [Affichage normal-2P]. La grille est ainsi centrée sur le premier plan de travail.
- Dans le groupe de l'outil Ellipse (○) du panneau Outils, activez l'outil Rectangle (▭).
- Dans le widget de changement de plan situé dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document, cliquez sur Grille de gauche(1) de façon à activer ce plan de la grille, s'il ne l'est pas déjà. Une infobulle apparaît lorsque vous positionnez le pointeur au-dessus du widget.



- Positionnez le pointeur au-dessus du point central inférieur de la grille (encadré sur la figure). Lorsque le mot “intersection” apparaît à côté du pointeur, faites glisser vers le haut et la gauche de façon à créer un rectangle de hauteur 60 pt et de largeur 570 pt (comme indiqué par les libellés des dimensions).



● **Note :** Nous reviendrons sur la perspective à la Leçon 9, “Dessin en perspective”.

► **Astuce :** Pour que la taille correcte soit plus facile à obtenir, le pointeur reste par défaut aligné sur les lignes de la grille de perspective.

● **Note :** Le rectangle risque d'être difficile à voir. Tant qu'il change de couleur, ce n'est pas gênant.

7. Le rectangle étant sélectionné, dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de fond à la nuance grise dont l'infobulle affiche "C=0 M=0 N=40", et la couleur de contour à [Sans] (☐). Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.



8. Dans le widget de changement de plan situé dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document, cliquez sur Grille de droite(3) pour activer ce plan de la grille (voir la figure ci-après).

9. L'outil Rectangle étant toujours choisi, positionnez le pointeur au-dessus du point d'origine (encerclé sur la figure). Cliquez et faites glisser vers le haut et la droite de façon à créer un autre rectangle de hauteur 60 pt et de largeur 570 pt.

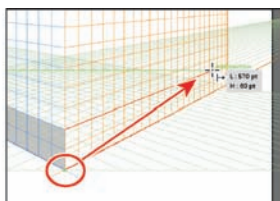
10. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de fond à une nuance gris plus clair dont l'infobulle affiche "C=0 M=0 J=0 N=20". Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.

11. Dans le widget de changement de plan, cliquez sur Grille horizontale(2).

12. Positionnez le pointeur au-dessus du point supérieur gauche du premier rectangle que vous avez dessiné (encerclé sur la figure). Cliquez et faites glisser en travers, en alignant le pointeur sur le point supérieur droit du second rectangle.



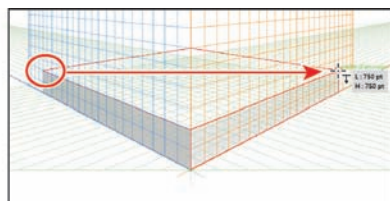
Sélectionner la grille de droite.



Tracer le rectangle.



Sélectionner la grille horizontale.



Tracer le rectangle.

13. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de fond à la nuance gris clair dont l'infobulle affiche "C=0 M=0 J=0 N=10". Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.

Vous allez à présent ajouter une illustration à la grille de perspective.

1. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.

2. Dans le panneau Outils, cliquez et restez appuyé sur l'outil Grille de perspective (⌘) pour choisir l'outil Sélection de perspective (⌘).

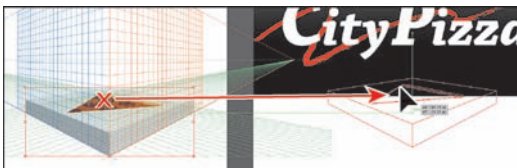
3. Assurez-vous que la grille horizontale est activée dans le widget de changement de plan (voir la figure précédente). Faites glisser la part de pizza à partir de la



● **Note :** Au cours de cette étape la pizza change de taille en perspective. Essayez de la centrer sur le couvercle de la boîte du mieux possible.

croûte (voir le X rouge) depuis le plan de travail de droite pour la placer sur la boîte de la pizza.

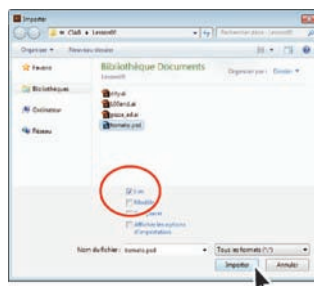
4. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan pour placer la part de pizza au-dessus du couvercle.
5. Même si la pizza est toujours sélectionnée, cliquez à nouveau dessus pour que le premier plan de travail devienne actif.
6. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif puis Objet > Associer.
7. Activez l'outil Sélection (M) et faites glisser le groupe de la pizza sur le plan de travail de droite. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui apparaît.
8. Choisissez Affichage > Grille de perspective > Masquer la grille.



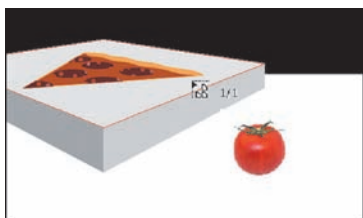
Importer des images Photoshop dans Illustrator

Illustrator accepte d'importer des images bitmap, au format JPEG (jpg, jpeg, jpe) et des fichiers Adobe Photoshop® (psd, pdd), que ce soit en les liant ou en les incorporant au document. Vous allez importer une image de tomate.

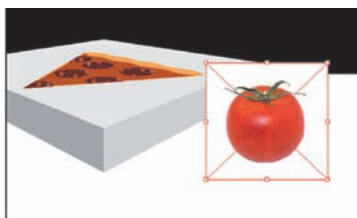
1. Choisissez Fichier > Importer. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez le fichier tomato.psd qui se trouve dans le dossier Lesson00. Vérifiez que la case Lier est cochée puis cliquez sur Importer.
2. Cliquez pour importer la tomate juste à droite de la boîte à pizza.
3. Avec l'outil Sélection (M), faites glisser la tomate à l'emplacement indiqué par la figure.



● **Note :** Nous reviendrons sur l'importation d'images Photoshop à la Leçon 15, "Graphiques Illustrator et autres applications Adobe".



Cliquer pour importer la tomate.



Mettre la tomate en position.

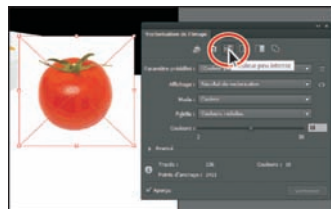
L'outil Vectorisation de l'image

Vous pouvez vous servir de l'outil Vectorisation de l'image pour convertir une photo (images bitmap) en une illustration vectorielle. Vous allez réaliser cette opération sur le fichier Photoshop.

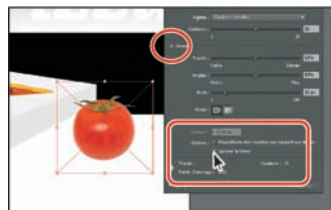
● **Note :** Nous reviendrons sur la vectorisation de l'image à la Leçon 3, "Création de formes".

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Choisissez Fenêtre > Vectorisation de l'image pour ouvrir le panneau Vectorisation de l'image. Dans ce panneau, cliquez sur le bouton Couleur peu intense (■).

L'image est convertie en tracés vectoriels mais n'est pas encore modifiable.



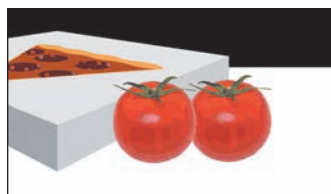
3. Dans le panneau Vectorisation de l'image, cliquez sur le triangle situé à gauche de Avancé. Cochez la case Ignorer le blanc au bas du panneau. Fermez celui-ci.



4. La tomate étant toujours sélectionnée, dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Décomposer pour rendre l'objet modifiable.

L'image de la tomate est à présent constituée d'un ensemble de formes vectorielles associées.

5. Choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller. Avec l'outil Sélection, faites glisser la copie à côté de la tomate d'origine.



6. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Les effets

● **Note :** Nous reviendrons sur les effets à la Leçon 12, "Application d'effets".

Les effets modifient l'aspect d'un objet sans toucher à l'objet de base. Vous allez à présent appliquer un effet d'ombre portée à plusieurs objets.

1. L'outil Sélection (⬅) étant activé, maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur le texte "City Pizza", la boîte à pizza et chaque tomate. Relâchez la touche lorsque la sélection est terminée.



2. Choisissez Effet > Spécial > Ombre portée. Si nécessaire, dans la boîte de dialogue Ombre portée, changez Mode à Produit, Opacité à 75 %, Décalage sur X et Décalage sur Y à 7 pt, et Atténuation à 5 pt. Cochez la case Aperçu, puis cliquez sur OK.



3. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.




MOUNTAIN WILDLIFE TOURS

Nature. Up close and personal.



1, 3, and 5 Day Adventures Start



MOUNTAIN WILDLIFE TOURS

TOM GREER
Manager

mountainwildlifetours.com tom@mountainwildlifetours.com

Fun for All Ages



Sightings Guaranteed

MOUNTAINWILDLIFETOURS



MOUNTAIN WILDLIFE TOURS

Nature. Up close and personal.



*1, 3, and 5 Day Adventures Starting at \$99**

Pour tirer le meilleur parti des fonctionnalités étendues de dessin, de peinture et d'édition d'Adobe Illustrator CC, il est important de bien connaître l'espace de travail. Celui-ci est composé de la barre d'application, de la barre de menus, du panneau Outils, du panneau Contrôle, de la fenêtre de document et du jeu de panneaux par défaut.

L'ESPACE DE TRAVAIL

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- ouvrir un fichier Adobe Illustrator CC ;
- ajuster la luminosité de l'interface utilisateur ;
- exploiter le panneau Outils ;
- travailler avec les panneaux ;
- réinitialiser et enregistrer l'espace de travail ;
- utiliser les options d'affichage pour agrandir ou réduire une illustration ;
- naviguer parmi plusieurs plans de travail et documents ;
- explorer les groupes de documents ;
- consulter l'Aide d'Illustrator.



Cette leçon vous prendra environ quarante-cinq minutes.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Au cours de cette leçon, vous allez travailler sur plusieurs fichiers d'illustration mais, avant de commencer, vous devez restaurer les préférences par défaut d'Illustrator.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Double-cliquez sur l'icône Adobe Illustrator CC pour lancer le logiciel.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables afin que l'espace de travail prenne sa configuration par défaut.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

● **Note :** En raison des différences de réglage des paramètres de couleur d'un système à l'autre, une boîte de dialogue signalant un profil manquant peut apparaître à l'ouverture des différents fichiers d'exercices. Cliquez sur OK lorsque ce message s'affiche.

4. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L1start_1.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson01 sur votre disque dur.

Cette leçon comprend le nom d'une entreprise fictive, une adresse postale et une adresse de site web que nous utiliserons tout au long du projet.

5. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

Cette opération ajuste le plan de travail actif à la fenêtre de document afin que vous puissiez voir l'intégralité du plan de travail.

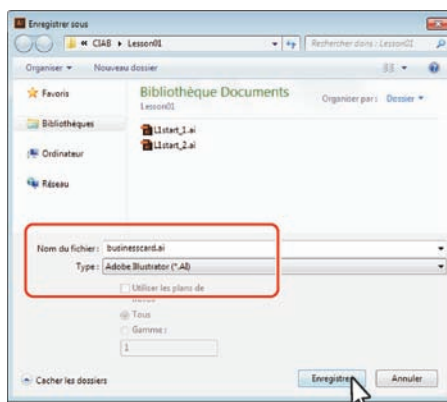


Une fois le document ouvert et le démarrage d'Illustrator terminé, la barre d'application, la barre de menus, le panneau Outils, le panneau Contrôle et des groupes de panneaux apparaissent à l'écran. Notez que les panneaux sont ancrés sur le

côté droit de l'écran. C'est là que certains d'entre eux apparaissent par défaut sous forme d'icônes. Illustrator place également les éléments des panneaux les plus utilisés dans le panneau Contrôle, juste en dessous de la barre de menus. Cela permet de travailler avec moins de panneaux affichés et de disposer d'une plus grande surface de travail.

Vous vous servirez du fichier L1start_1.ai pour apprendre à naviguer, zoomer et explorer un document Illustrator et la zone de travail.

6. Choisissez Fichier > Enregistrer sous. Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous, nommez le fichier **businesscard.ai** et sélectionnez le dossier Lesson01. Laissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (.ai) dans le menu Format (Mac OS) et cliquez sur Enregistrer. Si un message d'avertissement concernant la couleur et la transparence apparaît, cliquez sur Continuer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, cliquez sur OK pour accepter les paramètres par défaut.



● **Note :** La boîte de dialogue Options Illustrator comprend des options de configuration de l'enregistrement du fichier. Vous pouvez notamment l'enregistrer dans une version précédente d'Illustrator.

Pourquoi employer Adobe Illustrator ?

Les graphiques vectoriels (aussi appelés *formes vectorielles* ou *objets vectoriels*) sont composés de lignes et de courbes définies par des objets mathématiques appelés *vecteurs*, qui décrivent une image suivant ses caractéristiques géométriques. Nous reviendrons sur les lignes et les courbes à la Leçon 5, "Dessin avec les outils Plume et Crayon".

Vous pouvez librement déplacer et modifier des graphiques vectoriels sans en perdre les détails ni la clarté, les graphiques vectoriels étant indépendants de la résolution ; leurs bords restent nets lorsqu'ils sont redimensionnés, imprimés dans une imprimante PostScript, enregistrés dans un fichier PDF ou importés dans une application de graphiques basés sur les vecteurs. Les graphiques vectoriels représentent donc le meilleur choix pour les illustrations, comme les logos, qui seront utilisées dans différentes tailles et sur différents supports de sortie.

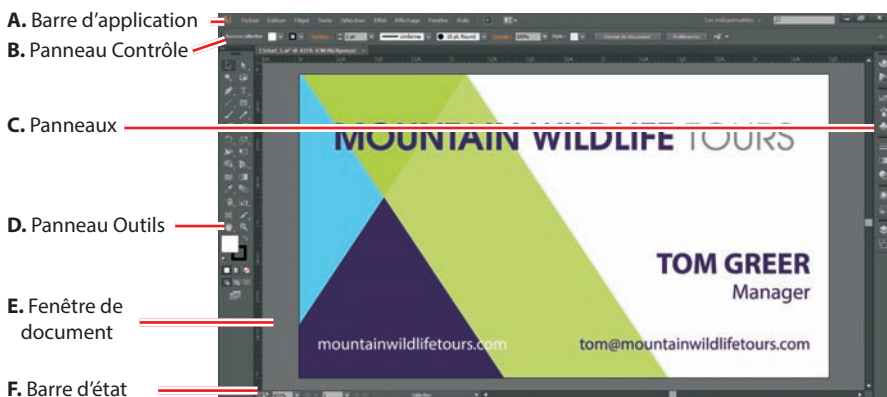
Les objets vectoriels que vous créez à l'aide des outils de dessin et de formes dans Adobe Illustrator et Adobe Creative Suite sont des exemples de graphiques vectoriels.

Extrait de l'Aide d'Illustrator

Étude de l'espace de travail

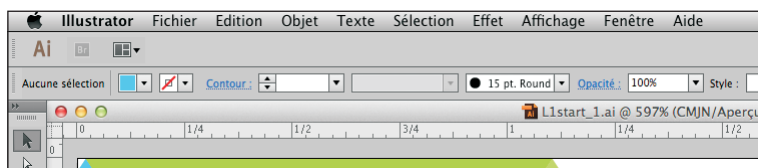
● **Note :** Les figures de ce chapitre proviennent d'un système Windows. Si vous utilisez un système Mac OS, elles risquent de présenter de légères différences.

Vous créez et vous manipulez vos documents et vos fichiers en employant différents éléments, comme les panneaux, les barres et les fenêtres. L'organisation de ces éléments est appelée *espace de travail*. Lorsque vous lancez Illustrator, vous obtenez l'espace de travail par défaut, que vous configurez en fonction de vos besoins. Par exemple, vous créez un espace de travail pour les modifications et un autre pour les visualisations, vous les enregistrez et passez de l'un à l'autre pendant votre travail. Voici une description des zones de l'espace de travail :



A. La **barre d'application** se trouve dans la partie haute et contient un commutateur d'espace de travail, des menus (uniquement sous Windows, fonction de la résolution) et d'autres contrôles de l'application.

● **Note :** Sous Mac OS, les articles de menus apparaissent au-dessus de la barre d'application.



B. Le **panneau Contrôle** affiche les options de l'objet actuellement sélectionné.

C. Les **panneaux** servent à superviser et à modifier le travail. Certains sont affichés par défaut, mais vous pouvez en ajouter en les choisissant dans le menu Fenêtre. Nombreux sont ceux qui possèdent des menus aux options spécifiques. Les panneaux peuvent être regroupés, empilés, ancrés ou flottants.

D. Le **panneau Outils** contient les outils permettant de créer et de modifier des images, des illustrations, des éléments de page, etc. Les outils connexes sont regroupés.

E. La **fenêtre de document** affiche le fichier sur lequel vous travaillez.

F. La **barre d'état** apparaît dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de document. Elle contient différentes informations, dont des contrôles de navigation.

Régler la luminosité de l'interface utilisateur

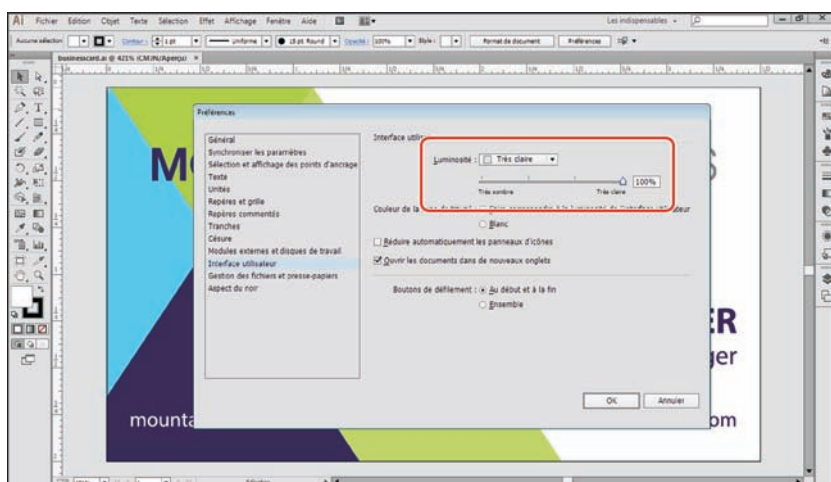
Dans Illustrator, comme dans Adobe After Effects® et Adobe Photoshop®, vous pouvez régler la luminosité de l'interface utilisateur de l'application. Ce paramètre des préférences du programme vous donne le choix parmi quatre niveaux prédéfinis, mais vous pouvez également donner une valeur personnalisée.

Vous allez à présent modifier ce paramètre pour en constater les effets puis vous le remettrez à sa valeur par défaut.

1. Choisissez Édition > Préférences > Interface utilisateur (Windows) ou Illustrator > Préférences > Interface utilisateur (Mac OS).

2. Dans le menu Luminosité des options de l'interface utilisateur, choisissez Claire.

Vous pouvez ajuster la luminosité en utilisant les articles du menu Luminosité.



● **Note :** L'option Boutons de défilement n'est pas disponible sur Mac OS. Ce n'est pas gênant.

3. Faites glisser le curseur de luminosité vers la gauche jusqu'à la valeur 50 %.

Vous pouvez faire glisser le curseur de luminosité vers la gauche ou vers la droite de façon à régler la luminosité globale de l'interface à une valeur personnalisée.

4. Dans le menu Luminosité, choisissez Moyen foncée.

5. Cochez la case Blanc de l'option Couleur de la zone de travail située sous le curseur de luminosité.

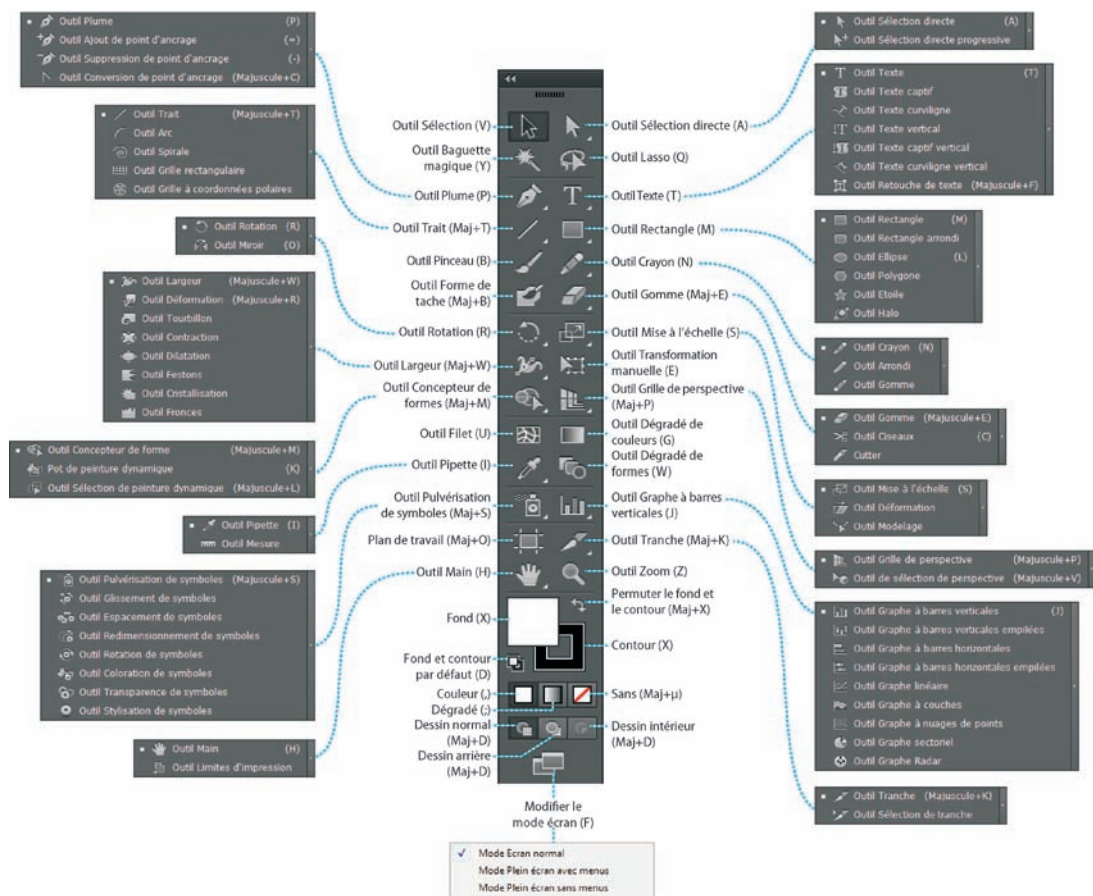
La *zone de travail* correspond à la partie qui se situe en dehors des plans de travail de votre document.

6. Cliquez sur Annuler pour ne pas conserver les modifications des paramètres de préférence.

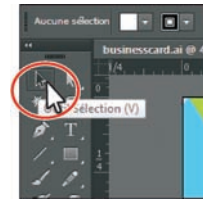
Le panneau Outils

Le panneau Outils contient des outils de sélection, de dessin et de peinture, d'édition, d'affichage, les cases de sélection de couleur Fond et Contour, les modes de dessin, ainsi que les modes d'affichage. Au fil des leçons, vous apprendrez à mieux connaître le rôle de chacun d'eux.

● **Note :** Le panneau Outils est présenté ici sur deux colonnes. Le vôtre peut l'être sur une seule colonne, en fonction de la résolution de votre écran et de votre espace de travail.

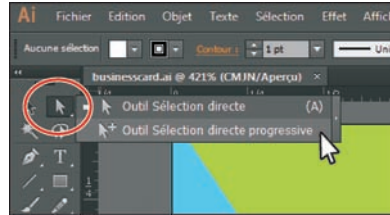


1. Dans le panneau Outils, positionnez le pointeur sur l'outil Sélection (V). Son nom et son raccourci clavier s'affichent.



► **Astuce :** Vous pouvez activer ou désactiver l'affichage des infobulles en choisissant Édition > Préférences > Général (Windows) ou Illustrator > Préférences > Général (Mac OS) et en cochant ou décochant la case Afficher les infobulles.

2. Positionnez le pointeur sur l'outil Sélection directe (A), cliquez et maintenez. D'autres outils de sélection apparaissent alors. Relâchez sur l'un des outils complémentaires pour le sélectionner.



Le petit triangle placé dans l'angle inférieur droit de certains outils du panneau Outils signale la présence d'outils supplémentaires masqués, que vous pouvez sélectionner en suivant cette procédure.

► **Astuce :** Vous pouvez également sélectionner des outils masqués en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pendant que vous cliquez sur l'outil dans le panneau Outils. Chaque clic sélectionne l'outil masqué suivant de la séquence d'outils masqués.

3. Cliquez et maintenez sur l'outil Rectangle (M). Faites glisser le pointeur sur la droite des outils masqués et relâchez au-dessus de la flèche Détacher. Les outils sont alors détachés du panneau Outils afin que vous puissiez y accéder en permanence.



4. Cliquez sur le bouton de fermeture (X) placé dans le coin supérieur droit (Windows) ou gauche (Mac OS) de la barre de titre du panneau d'outils flottant afin de fermer celui-ci. Les outils retournent dans le panneau Outils.

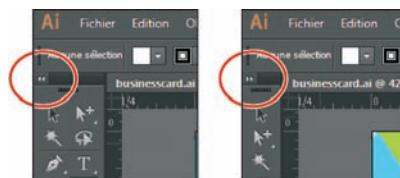


► **Astuce :** Puisque les raccourcis clavier par défaut fonctionnent uniquement lorsque vous n'êtes pas en insertion de texte, vous pouvez également ajouter d'autres raccourcis clavier pour sélectionner des outils même pendant la modification d'un texte. Pour cela, choisissez Édition > Raccourcis clavier. Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Raccourcis clavier" dans l'Aide d'Illustrator.

► **Astuce :** Vous pouvez également réduire les panneaux d'outils flottants ou les ancrer à l'espace de travail ou les uns aux autres.

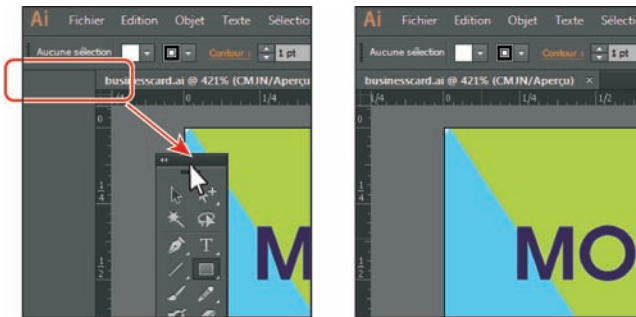
Vous allez maintenant apprendre à redimensionner le panneau Outils et à le rendre flottant.

5. Cliquez sur la double flèche placée dans le coin supérieur gauche du panneau Outils pour le réduire de deux à une colonne. Vous gagnez ainsi de l'espace à l'écran. Cliquez sur cette même double flèche pour le remettre sur deux colonnes.



● **Note :** Selon la résolution de l'écran et l'espace de travail, le panneau Outils peut se trouver initialement sur une colonne.

6. Cliquez sur la barre de titre gris foncé au sommet du panneau Outils ou sur la ligne en pointillé sous la barre de titre, puis faites glisser le panneau Outils dans l'espace de travail pour qu'il y flotte.

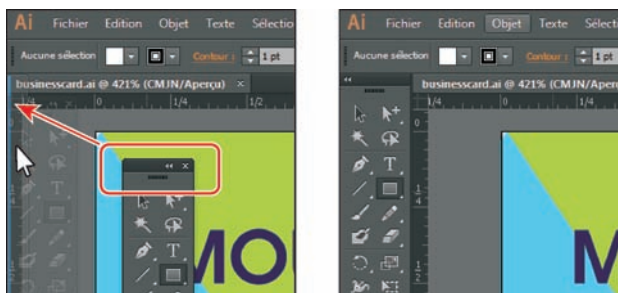


7. Lorsque le panneau Outils flotte librement dans l'espace de travail, il peut être placé sur une colonne en cliquant sur la double flèche située dans sa barre de titre. Pour revenir sur deux colonnes, cliquez sur cette même double flèche.




► **Astuce :** Vous pouvez également cliquer sur la barre de titre placée en partie supérieure du panneau Outils pour basculer entre le mode à une ou deux colonnes. Faites simplement attention à ne pas double-cliquer sur la croix.

8. Pour ancrer de nouveau le panneau Outils, faites glisser sa barre de titre ou la ligne en pointillé vers le bord gauche de la fenêtre de l'application (Windows) ou de l'écran (Mac OS). Lorsque le pointeur atteint le bord, une bordure bleue translucide apparaît. Il s'agit de la *zone de dépôt*. Relâchez le bouton de la souris pour que le panneau Outils s'intègre parfaitement à l'espace de travail.

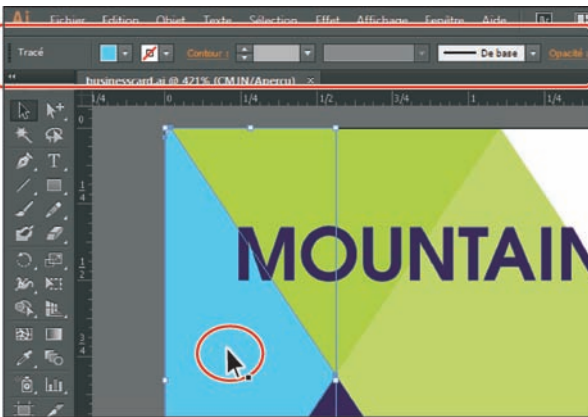


Le panneau Contrôle

Le panneau Contrôle est contextuel. Autrement dit, il offre un accès rapide aux options, aux commandes et aux autres panneaux qui correspondent aux objets alors sélectionnés. Vous pouvez cliquer sur tout texte souligné pour afficher un panneau spécifique. Par exemple, cliquez sur le mot “Contour” pour afficher le panneau Contour. Par défaut, le panneau Contrôle est ancré en haut de l’espace de travail, mais il est également possible de l’ancrer en bas, de le rendre flottant ou de le masquer totalement.

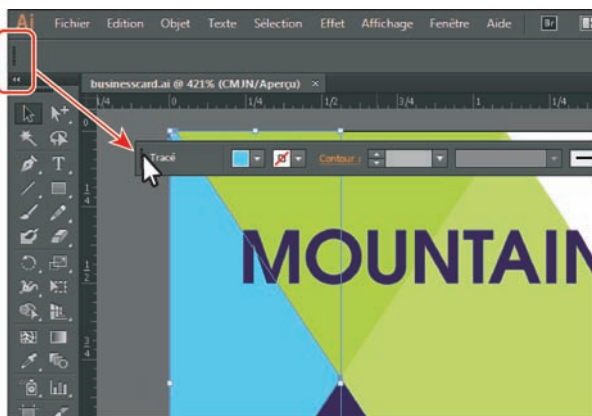
1. Dans le panneau Outils, activez l’outil Sélection () et cliquez au milieu de la barre bleu clair qui se trouve sur la gauche du plan de travail.

Regardez les informations présentées pour cet objet dans le panneau Contrôle, notamment le mot “Tracé”, les options de couleur, Contour et autres.



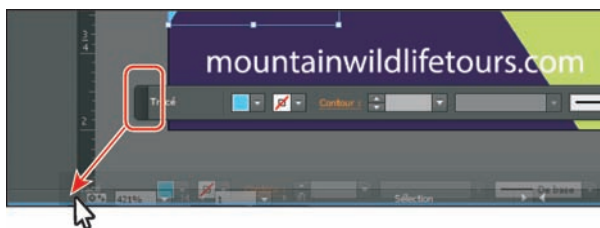
2. Avec n’importe quel outil, faites glisser dans l’espace de travail la barre de manipulation (la ligne en pointillé située sur le côté gauche) du panneau Contrôle.

Lorsque le panneau Contrôle flotte librement, faites glisser la barre de manipulation gris foncé qui apparaît sur son côté gauche pour le déplacer en haut ou en bas de l’espace de travail.



► **Astuce :** Une autre manière d'ancrer le panneau Contrôle consiste à choisir Ancrer en haut ou Ancrer en bas dans son menu (☰).

3. Faites glisser le panneau Contrôle vers le bas de la fenêtre de l'application (Windows) ou de l'écran (Mac OS). Lorsque le pointeur (non le panneau) atteint le bas, une ligne bleue apparaît pour indiquer où le panneau sera ancré lorsque vous relâchez le bouton de la souris.



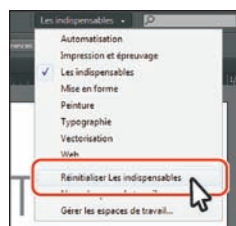
4. À l'aide de la barre de manipulation, faites glisser le panneau Contrôle vers le haut de la fenêtre de document. Lorsque le pointeur atteint le bord inférieur de la barre d'application, la ligne bleue apparaît pour indiquer la zone de dépôt. Le panneau sera ancré quand vous relâchez le bouton de la souris.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner pour que le tracé ne soit plus sélectionné.

Utiliser les panneaux

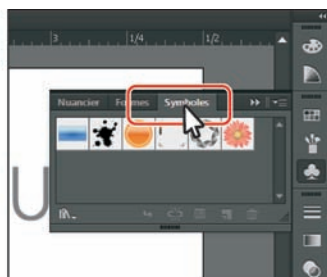
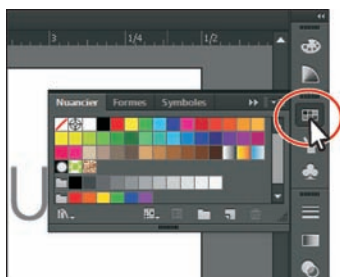
Les panneaux, qui se trouvent dans le menu Fenêtre, offrent un accès rapide à de nombreux outils, ce qui facilite la modification des illustrations. Par défaut, certains sont ancrés et apparaissent comme des icônes sur le côté droit de l'espace de travail. Vous allez masquer, fermer et ouvrir des panneaux.

► **Astuce :** Vous pouvez également choisir Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables pour réinitialiser les panneaux.


1. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail situé dans l'angle supérieur droit de la barre d'application pour remettre les panneaux à leur emplacement d'origine.



2. Ouvrez le panneau Nuancier en cliquant sur son icône (☰) à droite de l'espace de travail, ou choisissez Fenêtre > Nuancier. Vous remarquerez que le panneau Nuancier apparaît avec deux autres panneaux (Formes et Symboles). Ils font tous partie du même groupe. Cliquez sur l'onglet du panneau Symboles pour l'afficher.



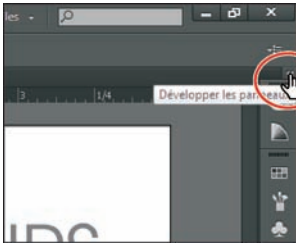
3. Cliquez sur l'icône du panneau Couleur (☰). Vous remarquerez que l'apparition d'un nouveau groupe ferme celui qui contient le panneau Nuancier.

4. Cliquez sur la barre de manipulation située en partie inférieure du panneau Couleur et faites-la glisser pour le redimensionner. Vous révélez ainsi un plus grand nombre de couleurs du spectre.
5. Cliquez sur l'icône du panneau Couleur  pour réduire le groupe de panneaux.

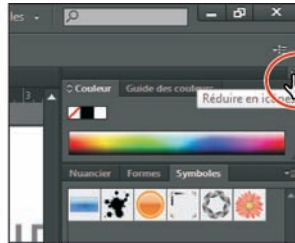


► **Astuce :** Pour réduire un panneau en icône, cliquez sur son onglet, sur son icône ou sur la double flèche qui se trouve dans sa barre de titre.

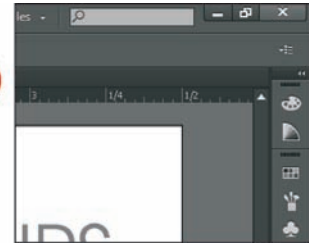
- **Astuce :** Pour trouver un panneau masqué, choisissez son nom dans le menu Fenêtre. S'il est coché, cela signifie que le panneau est déjà ouvert et qu'il se trouve devant tous les autres panneaux de son groupe. Si vous sélectionnez le nom d'un panneau déjà ouvert dans le menu Fenêtre, vous fermez le panneau et son groupe.
6. Cliquez sur la double flèche qui se trouve en haut du dock pour développer les panneaux. Cliquez de nouveau dessus pour les réduire. Utilisez cette méthode pour afficher plusieurs groupes de panneaux à la fois. Vos panneaux peuvent avoir un aspect différent après avoir été développés, mais ce n'est pas un problème.



Cliquer pour développer.



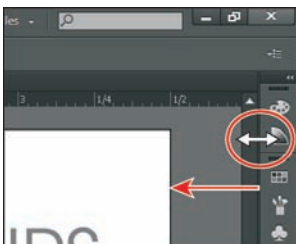
Cliquer pour réduire.



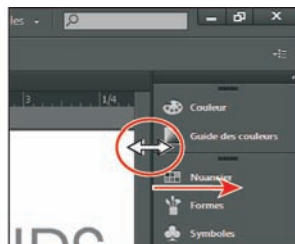
Le dock réduit.

► **Astuce :** Pour développer ou réduire le dock des panneaux, vous pouvez également double-cliquer sur sa barre de titre.

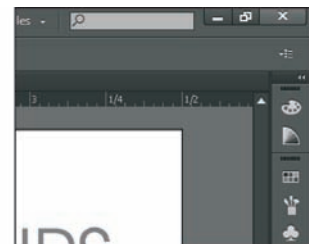
7. Pour augmenter la largeur de tous les panneaux du dock, faites glisser vers la gauche le bord gauche des panneaux ancrés jusqu'à ce que du texte apparaisse. Pour la réduire, cliquez de nouveau sur le bord gauche des panneaux ancrés et faites-le glisser vers la droite jusqu'à ce que le texte disparaisse.



Faire glisser pour développer.



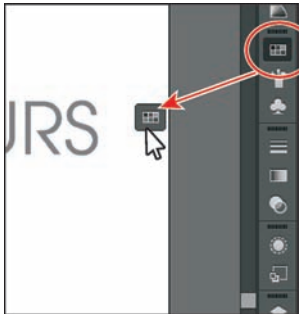
Faire glisser pour réduire.



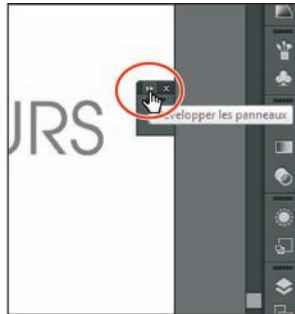
Le dock réduit.

8. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables pour réinitialiser l'espace de travail.

9. Faites glisser l'icône du panneau Nuancier (🎨) loin du dock pour l'en retirer et le rendre flottant. Notez que le panneau reste réduit sous forme d'icône lorsqu'il est flottant. Cliquez sur la double flèche dans la barre de titre du panneau Nuancier pour le développer et voir son contenu.



Faire glisser le panneau Nuancier.



Développer le panneau.



Le panneau développé.

Vous pouvez également déplacer des panneaux d'un groupe vers un autre afin de créer des groupes des panneaux les plus employés.

- **Astuce :** Pour fermer un panneau, faites-le glisser hors du dock et cliquez sur la croix dans sa barre de titre. Vous pouvez également cliquer du bouton droit ou en appuyant sur Ctrl sur l'onglet d'un panneau ancré et choisir Fermer dans le menu.

10. Faites glisser le panneau Nuancier – en utilisant son onglet, sa barre de titre ou la zone derrière son onglet – vers les icônes des panneaux Formes (📐) et Symboles (📄). Relâchez lorsque vous voyez une bordure bleue entourer le groupe de panneaux Formes.



Vous allez à présent réorganiser les panneaux afin de disposer d'une zone de travail plus importante.

11. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application pour que tous les panneaux soient réinitialisés.

- **Astuce :** Appuyez sur la touche Tab pour masquer tous les panneaux. Appuyez de nouveau sur Tab pour les réafficher tous. Appuyez sur les touches Maj+Tab pour masquer ou afficher uniquement les panneaux, excepté les panneaux Outils et Contrôle.

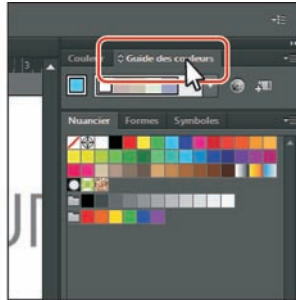
12. Cliquez sur la double flèche en haut du dock pour développer les panneaux.

13. Cliquez sur l'onglet du panneau Guide des couleurs pour le sélectionner puis double-cliquez sur l'onglet afin d'en réduire la taille. En double-cliquant de nouveau sur l'onglet, vous réduisez complètement le panneau. Cette procédure fonctionne également lorsqu'un panneau est flottant (non ancré).

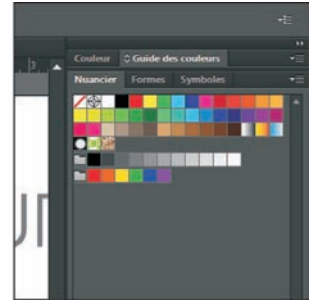
● **Note :** Vous pouvez double-cliquer deux fois sur l'onglet de nombreux panneaux pour les afficher dans leur taille maximale. Un autre double-clic, et le panneau est intégralement développé.



Double-cliquer sur l'onglet du panneau.



Double-cliquer à nouveau.



Le panneau réduit.

► **Astuce :** Pour réduire et augmenter la taille d'un panneau, vous pouvez, au lieu de double-cliquer, cliquer sur l'icône de petite flèche située à gauche du nom du panneau dans son onglet.

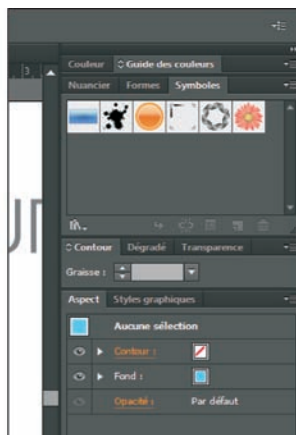
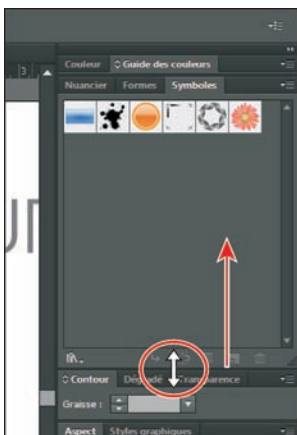
14. Cliquez sur l'onglet du panneau Aspect pour afficher celui-ci. Selon la résolution de votre écran, il peut être déjà visible.

Modifier des groupes de panneaux

Les groupes de panneaux peuvent être ancrés, non ancrés et organisés en modes développé ou réduit. Vous allez à présent redimensionner un groupe de panneaux afin de mieux visualiser les panneaux les plus importants.

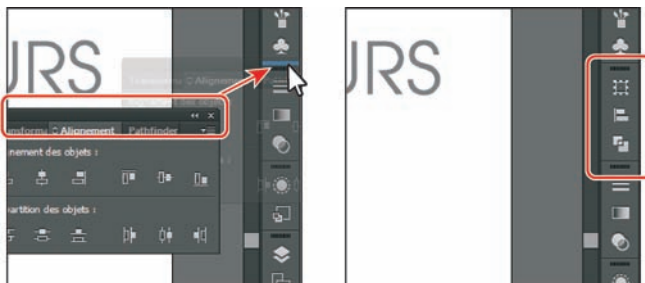
1. Cliquez sur l'onglet du panneau Symboles et faites glisser la ligne de séparation entre les groupes de panneaux Symboles et Contour pour redimensionner le groupe.

● **Note :** Il est possible que vous ne puissiez pas déplacer beaucoup la ligne de séparation. En effet, cela dépend de la taille et de la résolution de votre écran, ainsi que du nombre de panneaux développés.



● **Note :** Si vous faites glisser un groupe dans le dock et si vous le déposez sur un groupe existant, les deux groupes fusionnent. Lorsque cela arrive, réinitialisez l'espace de travail et ouvrez de nouveau le groupe de panneaux pour réessayer.

2. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application.
3. Choisissez Fenêtre > Alignement pour ouvrir le groupe de panneaux Alignement. Faites glisser la barre de titre de ce panneau au-dessus des panneaux ancrés sur le côté droit de l'espace de travail. Positionnez le pointeur juste en dessous de l'icône du panneau Symboles (☰) jusqu'à ce qu'une ligne bleue apparaisse. Relâchez pour créer un nouveau groupe dans le dock.

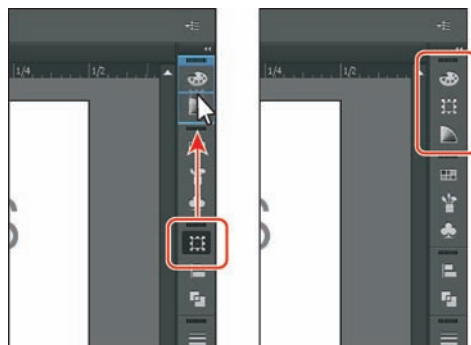


Vous allez maintenant faire glisser un panneau depuis un groupe vers un autre dans les panneaux ancrés.

► **Astuce :** Vous pouvez également réorganiser les groupes de panneaux dans le dock en faisant glisser la double ligne grise de chaque panneau vers le haut ou le bas.

4. Faites glisser l'icône du panneau Transformation (☒) juste en dessous de l'icône du panneau Couleur (🎨). Une ligne bleue apparaît entre l'icône du panneau Couleur et celle du panneau Guide des couleurs, entourant le groupe du panneau Couleur. Relâchez le bouton de la souris.

En organisant ainsi les panneaux dans des groupes appropriés, vous pouvez travailler plus rapidement.



► **Astuce :** Une bonne manière de gagner de la place consiste à ancrer les panneaux les uns à côté des autres sur le côté droit de l'espace de travail. Un panneau ancré peut également être réduit et redimensionné afin d'augmenter la place disponible.

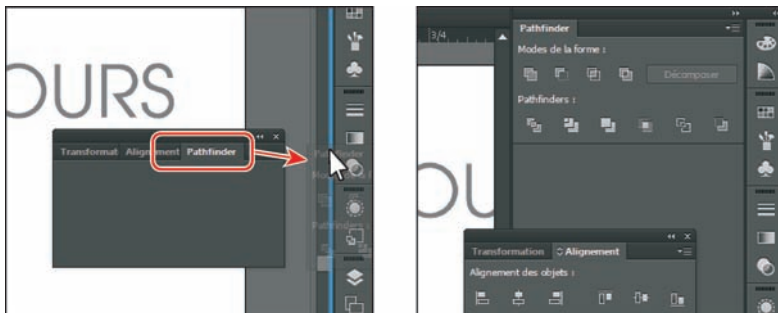
Réinitialiser et enregistrer l'espace de travail

Vous pouvez replacer tous les panneaux, dont le panneau Outils, à leurs emplacements par défaut. Vous avez également la possibilité d'enregistrer les emplacements des panneaux et d'y revenir à tout moment en créant un espace de travail. Vous allez à présent créer un espace de travail permettant d'accéder à un groupe de panneaux fréquemment utilisés.

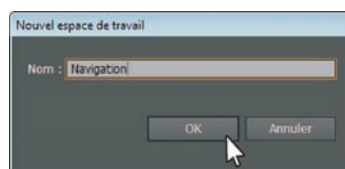
1. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application.
2. Choisissez Fenêtre > Pathfinder. Cliquez sur l'onglet du panneau Pathfinder et faites-le glisser vers le côté droit de l'espace de travail. Lorsque le pointeur approche

du bord gauche des panneaux ancrés, une ligne bleue apparaît. Relâchez pour ancrer le panneau.

3. Cliquez sur le bouton de fermeture (X) dans l'angle supérieur droit (Windows) ou gauche (Mac OS) pour fermer le groupe, qui, à présent, contient uniquement les panneaux Alignement et Transformation.



4. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Nouvel espace de travail. Dans la boîte de dialogue Nouvel espace de travail, saisissez le nom **Navigation** puis cliquez sur OK. L'espace de travail Navigation est sauvegardé dans Illustrator, jusqu'à ce que vous le supprimiez.



5. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables puis Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables. Vous remarquerez que les panneaux se replacent dans leurs positions par défaut. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Navigation. Pour passer d'un espace de travail à l'autre, servez-vous de la commande Fenêtre > Espace de travail et sélectionnez l'espace souhaité. Revenez dans l'espace de travail Les indispensables avant de passer à l'exercice suivant.

► **Astuce :** Pour modifier un espace de travail enregistré, réorganisez les panneaux comme vous le souhaitez et choisissez ensuite Fenêtre > Espace de travail > Nouvel espace de travail. Dans la boîte de dialogue Nouvel espace de travail, indiquez le nom de l'espace de travail enregistré puis cliquez sur OK. Dans la boîte de dialogue qui vous demande si vous souhaitez remplacer l'espace de travail existant, cliquez sur Oui.

● **Note :** Pour supprimer des espaces de travail enregistrés, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Gérer les espaces de travail. Sélectionnez le nom de l'espace de travail puis cliquez sur le bouton Supprimer l'espace de travail.

Les menus des panneaux

La plupart des panneaux proposent un menu placé dans leur coin supérieur droit. En cliquant sur le bouton correspondant (☰), vous ouvrez un menu qui offre des options supplémentaires propres au panneau sélectionné, notamment la modification de son affichage.

Vous allez à présent modifier l'affichage du panneau Symboles à l'aide de son menu.

1. Affichez le panneau Symboles en cliquant sur son icône (☰) à droite de l'espace de travail ou en choisissant Fenêtre > Symboles.
2. Dans le coin supérieur droit du panneau Symboles, cliquez sur l'icône de son menu (☰).
3. Dans le menu du panneau, sélectionnez l'option Liste de petites vignettes.



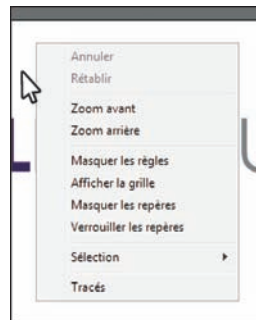
Les symboles s'affichent sous forme d'une liste de noms, chacun accompagné d'une vignette. Puisque les commandes du menu d'un panneau s'appliquent uniquement à ce panneau, ici, seul le panneau Symboles est affecté.

4. Cliquez sur l'icône du menu du panneau Symboles (☰) et choisissez Affichage par vignettes pour revenir à la présentation initiale des symboles. Cliquez sur l'onglet du panneau Symboles pour le masquer.

Outre les menus des panneaux, vous pouvez faire appel aux menus contextuels pour afficher les commandes associées à l'outil, à la sélection ou au panneau actif.

5. Placez le pointeur au-dessus de la fenêtre de document ou d'un panneau. Cliquez ensuite du bouton droit (Windows) ou en appuyant sur Ctrl (Mac OS) pour afficher le menu contextuel qui propose des options spécifiques.

Le menu contextuel ci-contre s'affiche ainsi lorsque vous cliquez du bouton droit (Windows) ou en appuyant sur Ctrl (Mac OS) sur le plan de travail alors que la sélection est vide.



● **Note :** Si vous positionnez le pointeur au-dessus d'un panneau, comme le panneau Nuancier, et cliquez du bouton droit (Windows) ou en appuyant sur Ctrl (Mac OS), vous faites apparaître le menu contextuel qui vous permet de fermer un panneau ou un groupe de panneaux.

Modification de l'affichage

Lorsque vous travaillerez sur des fichiers, vous devrez certainement changer le taux d'agrandissement et vous déplacer parmi les plans de travail. Le niveau de zoom, compris entre 3,13 % et 6 400 %, est affiché dans la barre de titre (ou l'onglet du document), à côté du nom du fichier, ainsi que dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document. Quand vous vous servez d'un outil ou d'une commande d'affichage, sachez que seul l'affichage de l'illustration est affecté, non sa taille réelle.

Les commandes d'affichage

Pour agrandir ou pour réduire la vue d'une illustration à l'aide du menu Affichage, procédez comme suit :

- Choisissez Affichage > Zoom avant pour agrandir l’affichage de l’illustration businesscard.ai.
- Choisissez Affichage > Zoom arrière pour réduire l’affichage de l’illustration businesscard.ai.

► **Astuce :** Ctrl++ (Windows) ou Cmd++ (Mac OS) augmente le niveau de zoom.

► **Astuce :** Ctrl+- (Windows) ou Cmd+- (Mac OS) réduit le niveau de zoom.

Chaque fois que vous employez une commande Zoom, la vue de l’illustration est redimensionnée au niveau de zoom prédéfini le plus proche. Des niveaux de zoom prédéfinis sont disponibles dans le menu situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document, signalé par un triangle placé à côté d’un pourcentage.

Le menu Affichage permet aussi d’ajuster l’illustration du plan de travail actif à l’écran, d’ajuster tous les plans de travail à la zone d’affichage ou de visualiser l’illustration à sa taille réelle.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Une vue réduite du plan de travail actif s’affiche dans la fenêtre de document.

► **Astuce :** Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l’outil Main (☞) pour ajuster le plan de travail à la fenêtre de document.

● **Note :** Avec un plan de travail qui peut atteindre 578 × 578 cm, il est facile de perdre de vue l’illustration. En choisissant Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre ou en appuyant sur les touches Ctrl+0 (Windows) ou Cmd+0 (Mac OS), vous recentrez immédiatement l’illustration dans la zone d’affichage.

2. Pour afficher l’image à sa taille réelle, choisissez Affichage > Taille réelle.

L’illustration s’affiche à 100 %. La taille réelle de votre image définit la part qui peut en être affichée à l’écran à 100 %.

► **Astuce :** Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l’outil Zoom (🔍) pour afficher l’illustration à 100 %.

3. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.

Vous voyez alors dans la fenêtre tous les plans de travail définis. Pour de plus amples informations concernant la navigation dans les plans de travail, consultez la section “Navigation entre plusieurs plans de travail” plus loin dans cette leçon.

4. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre avant de passer à la section suivante.

L’outil Zoom

En plus des commandes du menu Affichage, l’outil Zoom (🔍) est très utile pour agrandir ou réduire la vue d’une illustration à des niveaux d’agrandissement prédéfinis.

1. Dans le panneau Outils, cliquez sur l’outil Zoom (🔍) pour le sélectionner puis placez le pointeur dans la fenêtre de document.

Un signe plus (+) apparaît au centre du pointeur de l’outil Zoom.

2. Positionnez l'outil Zoom sur le texte "TOM GREER" puis cliquez une fois. L'illustration s'affiche avec un taux d'agrandissement supérieur.

L'endroit où vous avez cliqué se trouve à présent au centre de la fenêtre de document.

3. Cliquez deux autres fois sur le texte "TOM GREER". La vue est encore agrandie, et vous voyez que la zone dans laquelle vous avez cliqué est agrandie.



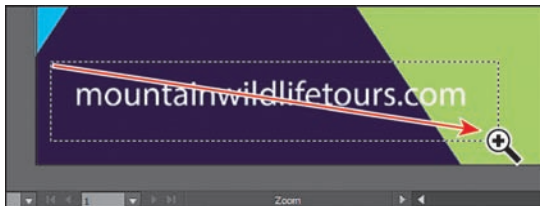
Vous allez à présent réduire la vue de l'illustration.

● **Note :** Le pourcentage d'agrandissement de la zone est déterminé par les dimensions du rectangle de sélection que vous tracez avec l'outil Zoom (plus le rectangle est petit, plus le taux d'agrandissement est élevé).

4. En conservant l'outil Zoom sélectionné, amenez le pointeur sur le texte "TOM GREER" puis appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Un signe moins (-) s'affiche au centre du pointeur de l'outil Zoom. Gardez la touche enfoncée et cliquez deux fois sur l'illustration pour en réduire la vue.

Pour un zoom plus précis, vous pouvez également tracer un rectangle de sélection autour d'une zone de l'illustration. Ainsi, seule la zone sélectionnée est agrandie.

5. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
6. L'outil Zoom étant toujours sélectionné, cliquez et tracez un rectangle autour du texte "mountainwildlifetours.com" dans le coin inférieur gauche du plan de travail. Lorsque le rectangle apparaît autour de la zone que vous souhaitez agrandir, relâchez. La zone définie est alors agrandie de manière à correspondre à la taille de la fenêtre.



7. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Main (☞) pour ajuster le plan de travail à la fenêtre de document.


L'outil Zoom est employé très fréquemment pendant les opérations d'édition. Aussi, vous apprécierez de pouvoir le sélectionner à partir du clavier à tout moment sans désélectionner un autre outil en cours d'utilisation.


8. Dans le panneau Outils, activez n'importe quel outil autre que Zoom et placez le pointeur dans la fenêtre de document.
9. Appuyez sur les touches Ctrl+barre d'espace (Windows) ou Cmd+barre d'espace (Mac OS) pour activer l'outil Zoom. Agrandissez une zone quelconque de l'illustration puis relâchez les touches.

● **Note :** Avec certaines versions de Mac OS, les raccourcis clavier de l'outil Zoom ouvrent Spotlight ou Finder. Pour pouvoir les employer dans Illustrator, vous devrez d'abord les désactiver ou les modifier dans les Préférences Système de Mac OS.

10. Pour réduire l'affichage à partir du clavier, appuyez sur les touches Ctrl+Alt+barre d'espace (Windows) ou Cmd+Option+barre d'espace (Mac OS). Cliquez sur une zone puis relâchez les touches.
11. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Main pour ajuster le plan de travail à la fenêtre de document.

Faire défiler le contenu d'un document

Servez-vous de l'outil Main () pour atteindre différentes zones d'un document en le faisant défiler. Grâce à cet outil, vous pouvez déplacer le document à la manière d'une feuille de papier sur votre bureau.

1. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil Main ()
2. Faites-le glisser vers le bas dans la fenêtre de document. L'illustration défile à mesure que vous déplacez la main.

Comme pour l'outil Zoom () , vous pouvez sélectionner l'outil Main à l'aide d'un raccourci clavier sans désélectionner l'outil actif.

3. Dans le panneau Outils, cliquez sur un outil quelconque, à l'exception de l'outil Texte (**T**), et amenez le pointeur dans la fenêtre de document.
4. Appuyez sur la barre d'espace pour sélectionner l'outil Main puis faites glisser la main pour afficher à nouveau l'illustration au centre de l'écran.
5. Double-cliquez sur l'outil Main pour ajuster le plan de travail actif à la fenêtre de document.

● **Note :** La barre d'espace ne fonctionne pas lorsque l'outil Texte est actif et que le curseur est positionné dans la zone d'édition. Pour accéder à l'outil Main lorsque le curseur se trouve dans du texte, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

Mouvements tactiles

Dans Adobe Illustrator CC, vous pouvez employer les mouvements tactiles standard (contraction et glissement) pour les panoramiques et les zooms. Ces gestes sont opérationnels sur les appareils qui prennent en charge la saisie tactile, que ce soit *via* un dispositif direct (un écran tactile) ou indirect (le pavé tactile d'un Mac ou le périphérique Wacom Intuos5).

- Contraction avant ou arrière, à l'aide de deux doigts (par exemple, utilisez le pouce et l'index) pour effectuer un zoom avant.
- Déplacement de deux doigts placés sur le document, pour effectuer un panoramique au sein du document.
- Glissement ou impulsion, pour parcourir les plans de travail.
- En mode d'édition de plan de travail, utilisez deux doigts pour faire pivoter le plan de 90°.

Afficher une illustration

Pour gagner du temps lorsque vous travaillez avec un document volumineux ou complexe, créez vos propres vues personnalisées. Vous pourrez ainsi sauter rapidement à des zones et à des niveaux de zoom prédéfinis. Configurez l'affichage que vous souhaitez enregistrer puis choisissez Affichage > Nouvelle vue. Nommez la vue, qui est enregistrée avec le document.

1. Choisissez Affichage > Email (en bas du menu Affichage) pour zoomer sur une zone prédéfinie de l'image.

● **Note :** Selon la résolution de votre écran, le bas du menu Affichage et les articles du menu peuvent ne pas être visibles. Vous devrez alors cliquer à plusieurs reprises sur le triangle noir qui se trouve en partie inférieure du menu Affichage afin d'afficher des options supplémentaires.

Cette vue personnalisée a été enregistrée avec le document par les auteurs.

2. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

Lorsque vous ouvrez un fichier, il est automatiquement affiché en mode Aperçu. Ce mode présente l'illustration telle qu'elle sera imprimée. Si vous travaillez avec de grandes illustrations complexes, vous souhaitez peut-être afficher uniquement les tracés des objets (ou mode Fil de fer) afin que l'illustration ne soit pas intégralement redessinée chaque fois que vous apportez une modification. Ce mode Tracés se révèle également utile lors de la sélection des objets, comme vous le verrez à la Leçon 2, "Sélections et alignement".

3. Choisissez Affichage > Tracés.

Seuls les contours des objets sont à présent affichés. En utilisant cette vue, vous pouvez rechercher des objets qui ne seraient peut-être pas visibles en mode Aperçu.

4. Choisissez Affichage > Aperçu pour afficher tous les attributs de l'illustration.

Si vous préférez employer des raccourcis clavier, Ctrl+Y (Windows) et Cmd+Y (Mac OS) permettent de passer d'un mode d'affichage à l'autre.

5. Choisissez Affichage > Aperçu de la surimpression pour afficher les lignes ou les formes qui sont marquées pour la surimpression.

Cette vue sera utile à ceux qui ont besoin de connaître l'interaction des encres lors d'une surimpression. Il est possible que vous ne constatiez pas de changement dans l'affichage du logo quand vous passez dans ce mode.

● **Note :** Lorsque vous changez de mode d'affichage, les changements visuels ne sont pas toujours immédiatement visibles. Essayez alors de passer temporairement par un zoom (Affichage > Zoom avant et Affichage > Zoom arrière) pour rendre les différences plus notables.

6. Choisissez Affichage > Aperçu en pixels pour voir ce que donnera l'illustration une fois convertie en image bitmap et affichée dans un navigateur web. Choisissez à nouveau Affichage > Aperçu en pixels pour désactiver ce mode.



Mode Aperçu.



Mode Tracés.



Mode Aperçu de la surimpression.



Mode Aperçu en pixels.

► **Astuce :** Nous reviendrons sur le mode Tracés à la Leçon 2, “Sélections et alignement”, et sur le mode Aperçu en pixels à la Leçon 13, “Les attributs d’aspect et les styles graphiques”.

7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre pour visualiser l’ensemble de l’illustration.

Navigation entre plusieurs plans de travail

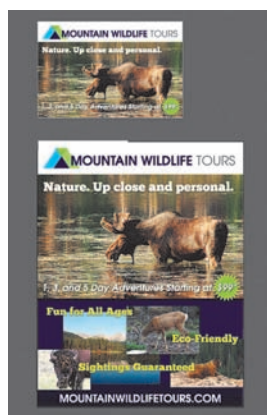
Illustrator permet de définir plusieurs plans de travail au sein d’un même fichier. Cette fonctionnalité est parfaitement adaptée à la création d’un document sur plusieurs pages car vous concevez ainsi plusieurs éléments en parallèle, par exemple une brochure, une carte postale et une carte de visite, dans le même document. Cela permet également de partager très facilement du contenu entre plusieurs éléments, de créer des fichiers PDF de plusieurs pages et d’imprimer de nombreuses pages. L’encadré “Présentation du plan de travail” apporte plus de précisions.

L’ajout de plusieurs plans de travail se fait lors de la création initiale d’un document Illustrator (Fichier > Nouveau). Mais, avec l’outil Plan de travail disponible dans le panneau Outils, vous pouvez aussi ajouter et supprimer des plans de travail une fois le document créé.

Vous allez ici apprendre à naviguer efficacement au sein d’un document contenant plusieurs plans de travail.

1. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L2start_1.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson01 sur votre disque dur.
2. Dans le panneau Outils, activez l’outil Sélection (⌘), s’il n’est pas déjà sélectionné.
3. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre. Notez que le document comprend deux plans de travail.

Les plans de travail d’un document peuvent être agencés dans n’importe quel ordre, orientation ou taille, et même se chevaucher. Supposons que vous souhaitiez créer une brochure de quatre pages. Chaque page peut être un plan de travail différent, et tous les plans de travail peuvent avoir les mêmes taille et orientation. Ils peuvent être organisés horizontalement, verticalement ou de la manière qui vous convient.



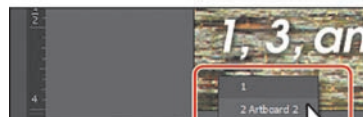
Le document L1start_2.ai contient deux plans de travail, qui correspondent au recto d'une carte postale et d'un dépliant.

4. Appuyez sur Ctrl+- (Windows) ou Cmd+- (Mac OS) jusqu'à voir apparaître le logo situé dans le coin supérieur gauche de la zone de travail, en dehors des plans de travail.
5. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

Cette commande adapte la taille du plan de travail actif à la fenêtre. Pour connaître le plan de travail actif, consultez le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.

● **Note :** Nous reviendrons sur l'utilisation des plans de travail à la Leçon 4, "Transformation d'objets".

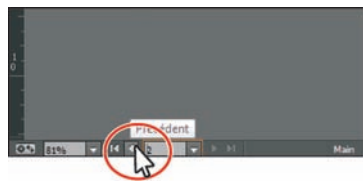
6. Choisissez 2 Artboard 2 dans le menu Navigation dans le plan de travail. Le dépliant apparaît alors dans la fenêtre de document.
7. Choisissez Affichage > Zoom arrière. Remarquez que le zoom concerne uniquement le plan de travail actif.



Notez les flèches placées à gauche et à droite du menu Navigation dans le plan de travail. Vous pouvez les utiliser pour naviguer vers le premier plan de travail (◀), le précédent (◀), le suivant (▶) et le dernier (▶).

● **Note :** Puisque le document comprend uniquement deux plans de travail, vous pouvez également cliquer sur le bouton Premier.

8. Cliquez sur le bouton Précédent pour afficher le plan de travail précédent (Artboard #1) dans la fenêtre de document.
9. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre pour que le premier plan de travail (Artboard #1) corresponde parfaitement à la fenêtre de document.



Pour naviguer dans les multiples plans de travail, vous pouvez également utiliser le panneau Plans de travail. Vous allez l'ouvrir et naviguer dans le document.

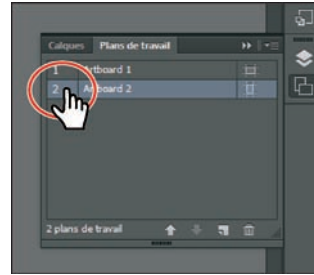
10. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application de manière à réinitialiser l'espace de travail.
11. Choisissez Fenêtre > Plans de travail pour ouvrir ce panneau sur le côté droit de l'espace de travail.

Le panneau Plans de travail recense tous les plans de travail qui existent dans le document. Il permet de naviguer parmi eux, de les renommer, d'en ajouter et d'en supprimer, de modifier les paramètres d'un plan de travail, etc.

Nous allons à présent nous intéresser à la navigation dans le document à l'aide de ce panneau.

12. Dans le panneau Plans de travail, double-cliquez sur le chiffre 2. Cette opération ajuste le second plan de travail dans la fenêtre de document.

● **Note :** En double-cliquant sur le nom du plan de travail dans le panneau Plans de travail, vous pouvez modifier ce nom. Si vous double-cliquez sur l'icône (☐) située à droite du nom du plan de travail, vous pouvez modifier les options de celui-ci.



13. Choisissez Affichage > Zoom avant pour zoomer sur le second plan de travail.

14. Dans le panneau Plans de travail, double-cliquez sur le chiffre 1 placé à gauche de "Artboard 1" pour afficher le premier plan de travail dans la fenêtre de document.

Notez qu'en double-cliquant pour changer de plan de travail, vous ajustez celui-ci à la fenêtre de document.

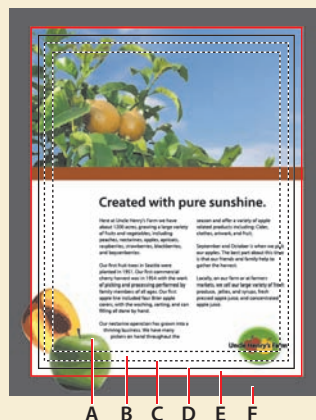
15. Cliquez sur l'icône du panneau Plans de travail (☐) pour réduire ce panneau dans le dock.

● **Note :** Selon les dimensions existantes, vous pouvez obtenir jusqu'à 100 plans de travail par document. Vous pouvez préciser le nombre de plans de travail lorsque vous créez un document puis en ajouter et en supprimer à tout moment lorsque vous travaillez sur un document. Vous pouvez créer des plans de travail de différentes tailles, les redimensionner à l'aide de l'outil Plan de travail et les placer n'importe où sur l'écran, même s'ils se chevauchent.

Présentation du plan de travail

Les plans de travail représentent les régions qui peuvent contenir une illustration imprimable (à la manière des pages dans un programme comme Adobe InDesign). Vous vous en servez pour délimiter les zones d'impression ou pour positionner des éléments. Grâce aux multiples plans de travail, il est possible de créer divers objets, comme des documents PDF de plusieurs pages, des pages imprimées avec des tailles ou des éléments différents, des éléments indépendants pour les sites web, des scénarios de vidéos ou des éléments individuels pour une animation dans Adobe Flash® ou After Effects®.

- A.** La **surface imprimable** est délimitée par les lignes pointillées intérieures. Elle représente la portion de page que l'imprimante sélectionnée peut imprimer.
- B.** La **surface non imprimable** se situe entre les deux rectangles en pointillés, représentant toutes les marges non imprimables de la page. Cet exemple montre la surface non imprimable d'une page de 215,9 × 279,4 mm pour une imprimante laser standard.
- C.** Le **bord de la page** est défini par les lignes pointillées extérieures.
- D.** Le **plan de travail** est délimité par des lignes continues représentant la taille maximale de la surface imprimable.
- E.** Le **fond perdu** désigne la zone de l'illustration située en dehors du cadre d'impression ou en dehors des traits et des marques de coupe.
- F.** La **zone de travail** se situe en dehors du plan de travail et s'étend jusqu'au bord de la fenêtre carrée de 558,8 cm de côté. Les objets placés dans cette zone sont visibles à l'écran mais ne s'impriment pas.



Extrait de l'Aide d'Illustrator

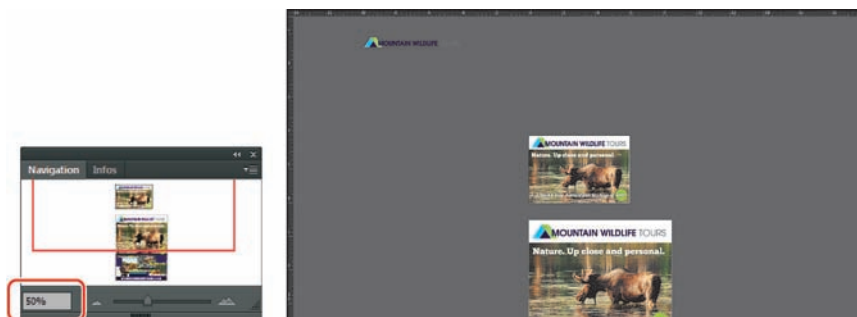
Le panneau Navigation

Le panneau Navigation permet de parcourir un document au sein d'un même plan de travail ou de plusieurs plans. Cette fonction est utile lorsque vous avez besoin de visualiser tous les plans de travail d'un document dans une fenêtre et d'en modifier un dans une vue agrandie.

- 1.** Choisissez Fenêtre > Navigation pour ouvrir le panneau Navigation. Il flotte dans l'espace de travail.

2. Dans le champ Zoom situé dans l'angle inférieur gauche du panneau Navigation, saisissez **50%** et appuyez sur Entrée ou Retour. Vous diminuez le niveau d'agrandissement.

Dans le panneau Navigation, le cadre rouge, appelé zone de vignette, devient plus grand afin d'indiquer la zone du document affichée. Selon le niveau d'agrandissement, cette zone de vignette peut ne pas être visible.



● **Note :** Vous pouvez aussi utiliser le curseur du panneau Navigation pour modifier l'affichage de l'illustration. Après son utilisation, patientez un instant, le temps que le panneau soit actualisé.

3. Dans le coin inférieur droit du panneau Navigation, cliquez plusieurs fois sur l'icône en forme de grandes montagnes (🏔️) pour zoomer sur la brochure jusqu'à ce que le pourcentage affiché dans le panneau Navigation indique **150 %**.
4. Dans le panneau Navigation, placez le pointeur dans la zone de vignette (le cadre rouge) : il se transforme en main (👉).
5. Dans la zone de vignette, faites glisser la main vers différentes parties de l'illustration. Déplacez le cadre rouge au-dessus de l'étoile verte dans le coin inférieur droit de la brochure.


● **Note :** Le pourcentage et la zone de vignette de votre panneau Navigation peuvent être différents, mais ce n'est pas un problème.



6. Dans le panneau Navigation, déplacez le pointeur hors de la zone de vignette et cliquez. Le cadre rouge est déplacé et une zone différente de l'illustration est affichée dans la fenêtre de document.

► **Astuce :** L'entrée Options de panneau du menu du panneau Navigation permet de personnaliser celui-ci, notamment en changeant la couleur de la fenêtre d'aperçu.

7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

8. Cliquez sur l'icône du menu du panneau Navigation () et décochez Afficher le contenu du plan de travail seulement. Vous voyez ainsi toute illustration qui se trouve dans la zone de travail, comme le logo.



● **Note :** Vous devrez peut-être ajuster le curseur du panneau Navigation pour voir apparaître le logo dans la zone de vignette.

9. Fermez le groupe du panneau Navigation en cliquant sur le bouton de fermeture (X) situé dans l'angle supérieur droit (Windows) ou gauche (Mac OS).

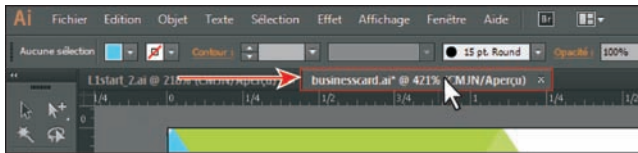
Agencer les documents multiples

Chaque fichier ouvert par Illustrator crée un nouvel onglet pour une fenêtre de document. Vous pouvez agencer les documents ouverts de différentes manières, dont la disposition côte à côte pour les comparer ou pour déplacer des éléments d'un document à l'autre. Le menu Réorganiser les documents permet aussi d'afficher rapidement les documents ouverts selon différentes configurations.

Vous devez avoir deux fichiers Illustrator ouverts : businesscard.ai et L1start_2.ai. Chacun d'eux possède son propre onglet en haut de la fenêtre de document. Ces documents constituent un groupe de fenêtres de document. Vous pouvez créer plusieurs groupes de documents afin d'associer des fichiers lorsqu'ils sont ouverts.

1. Cliquez sur l'onglet du document businesscard.ai afin d'afficher sa fenêtre de document.
2. Faites glisser l'onglet du document businesscard.ai sur la droite de l'onglet du document L1start_2.ai.

● **Note :** Faites attention à bien faire glisser vers la droite car, sinon, vous pourriez détacher la fenêtre de document et créer un nouveau groupe. Si cela se produit, choisissez Fenêtre > Disposition > Intégrer toutes les fenêtres.



En déplaçant les onglets, vous pouvez modifier l'ordre des documents. Cela sera très utile si vous employez les raccourcis de navigation entre les documents.

► **Astuce :** Vous pouvez parcourir les documents ouverts en appuyant sur Ctrl+F6 (document suivant), Ctrl+Maj+F6 (document précédent) [Windows] ou Cmd+` (document suivant), Cmd+Maj+` (document précédent) [Mac OS].

3. Déplacez les onglets afin d'organiser les documents de gauche à droite, dans l'ordre businesscard.ai et L1start_2.ai.

Les deux documents actuellement ouverts sont des versions des éléments de marketing. Pour les voir tous à la fois, organisez les fenêtres de document en cascade ou en mosaïque. La disposition *en cascade* (pile) crée différents groupes de

documents. La disposition *en mosaïque* présente plusieurs fenêtres de document à la fois sous différents agencements.

Vous allez à présent disposer les documents ouverts afin de visualiser tout le contenu à la fois.

4. Sous Mac OS (les utilisateurs de Windows peuvent passer à l'étape suivante), choisissez Fenêtre > Cadre de l'application. Cliquez ensuite sur le bouton vert placé dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre d'application afin de l'adapter au mieux.

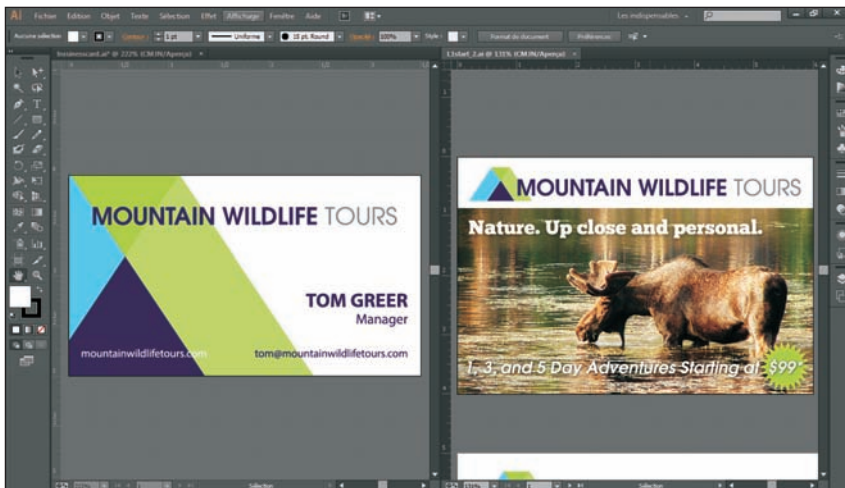
Les utilisateurs de Mac OS peuvent se servir du cadre de l'application pour regrouper tous les éléments de l'espace de travail en une seule fenêtre intégrée comparable à celle présente sous Windows. Si vous déplacez ou redimensionnez le cadre de l'application, les éléments coopèrent pour ne pas se chevaucher.

5. Choisissez Fenêtre > Disposition > Mosaïque.

Les deux fenêtres de document sont disposées selon un certain motif.

6. Cliquez dans chacune des fenêtres de document pour activer individuellement le document correspondant. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre pour chaque document. Vérifiez également que le plan de travail 1 de chaque document est affiché dans la fenêtre de document.

● **Note :** Vos documents peuvent être disposés dans un ordre différent. Ce n'est pas gênant.

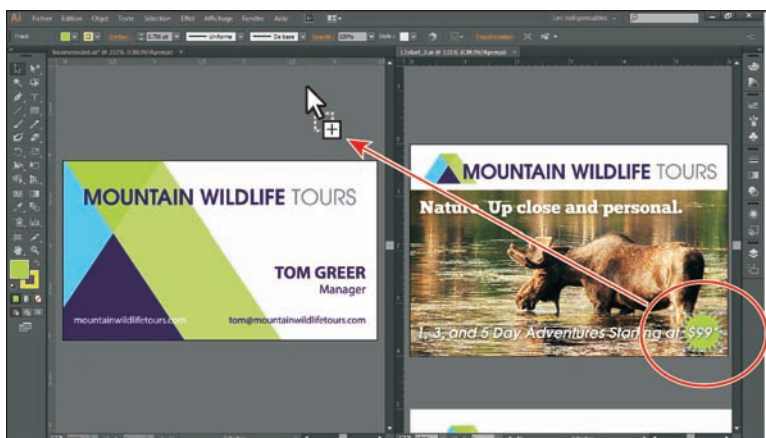


Les documents étant organisés sous forme de mosaïque, il est possible, si besoin, de déplacer les lignes de séparation entre leurs fenêtres pour révéler une partie plus ou moins importante de l'un d'entre eux. Vous pouvez également faire glisser des objets entre les documents afin de les copier de l'un à l'autre.

7. Cliquez sur la fenêtre du document L1start_2.ai. Avec l'outil Sélection (M), faites glisser l'étoile verte vers la fenêtre du document businesscard.ai puis relâchez. L'image est copiée de L1start_2.ai vers businesscard.ai.

● **Note :** Lorsque vous faites glisser du contenu entre des documents disposés en mosaïque, un symbole plus (+) apparaît à côté du pointeur, comme l'illustre la figure ci-après. En fonction de votre système d'exploitation, le pointeur peut avoir un aspect différent.

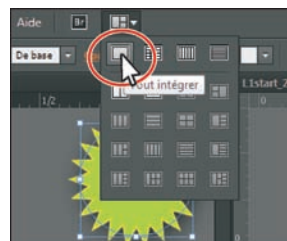
● **Note :** Après avoir copié le dessin, vous remarquerez que l'onglet du document businesscard.ai affiche à présent un astérisque à droite du nom du fichier. Cela indique que le fichier doit être enregistré.



Pour modifier l'ordre des fenêtres en mosaïque, vous pouvez déplacer les onglets des documents, mais vous risquez de rencontrer quelques difficultés. La fenêtre Réorganiser les documents vous aide dans cette opération.

8. Dans la barre d'application, cliquez sur le bouton Réorganiser les documents (☐) pour afficher la fenêtre du même nom. Cliquez sur le bouton Tout intégrer (☐) pour remettre les documents ensemble.

● **Note :** Sous Mac OS, la barre de menu se trouve au-dessus de la barre d'application. Par ailleurs, selon la résolution de votre écran, les menus Fenêtre peuvent apparaître dans la barre d'application.



9. Dans la barre d'application, cliquez sur le bouton Réorganiser les documents (☐) pour afficher de nouveau la fenêtre du même nom. Dans la fenêtre Réorganiser les documents, cliquez sur le bouton 2 vignettes (☐).
10. Sélectionnez l'onglet de businesscard.ai puis cliquez sur le bouton de fermeture (X) qui se trouve sur l'onglet de ce document afin de le fermer. Si une boîte de dialogue vous propose d'enregistrer le document, cliquez sur Non (Windows) ou sur Ne pas enregistrer (Mac OS).
11. Dans la barre d'application, cliquez sur le bouton Réorganiser les documents (☐) puis sur le bouton Tout intégrer (☐).
12. Choisissez Fichier > Fermer pour fermer le document L1start_2.ai, sans l'enregistrer.

► **Astuce :** Vous pouvez également choisir Fenêtre > Disposition > Tout intégrer pour replacer les deux documents dans le même groupe.

Ressources sur Illustrator

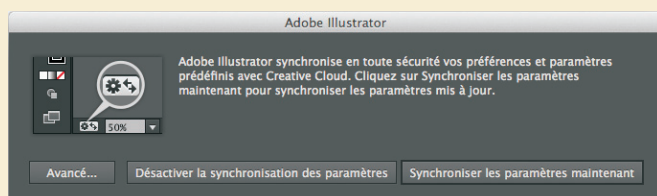
Pour des informations exhaustives et des mises à jour sur l'utilisation des panneaux, des outils et des autres fonctionnalités d'Illustrator, rendez-vous sur le site web d'Adobe. Choisissez Aide > Aide d'Illustrator. Vous êtes alors connecté au site web Aide à la communauté Adobe, où vous pouvez faire des recherches dans l'Aide et dans d'autres documents, ainsi que sur d'autres sites web d'utilisateurs d'Illustrator. Ce site réunit

des utilisateurs des produits Adobe, des membres de l'équipe Adobe, des auteurs et des experts afin de vous proposer des informations utiles, pertinentes et actualisées sur les produits Adobe.

En choisissant Aide > Aide d'Illustrator, vous pourrez également suivre un lien qui permet de télécharger le contenu de l'aide sous forme de fichier PDF.

Synchronisation avec Adobe Creative Cloud

Lorsque vous travaillez à partir de plusieurs machines, la gestion et la synchronisation des préférences, des paramètres prédéfinis et des bibliothèques sur l'ensemble de ces ordinateurs peuvent se révéler longues, complexes et sujettes à erreurs.



La fonction de synchronisation des paramètres permet aux utilisateurs de conserver leurs éléments de configuration dans Creative Cloud. Autrement dit, si vous utilisez deux ordinateurs, par exemple l'un à votre domicile et l'autre sur votre lieu de travail, cette fonctionnalité vous permet d'assurer facilement la synchronisation de ces paramètres entre les deux machines. Par ailleurs, si vous remplacez un ordinateur et réinstallez Illustrator, vous pourrez retrouver vos paramètres de configuration sur cette nouvelle machine.

La synchronisation se fait au travers de votre compte Adobe Creative Cloud. Tous les paramètres sont envoyés sur ce compte et sont ensuite récupérés et appliqués sur une autre machine.

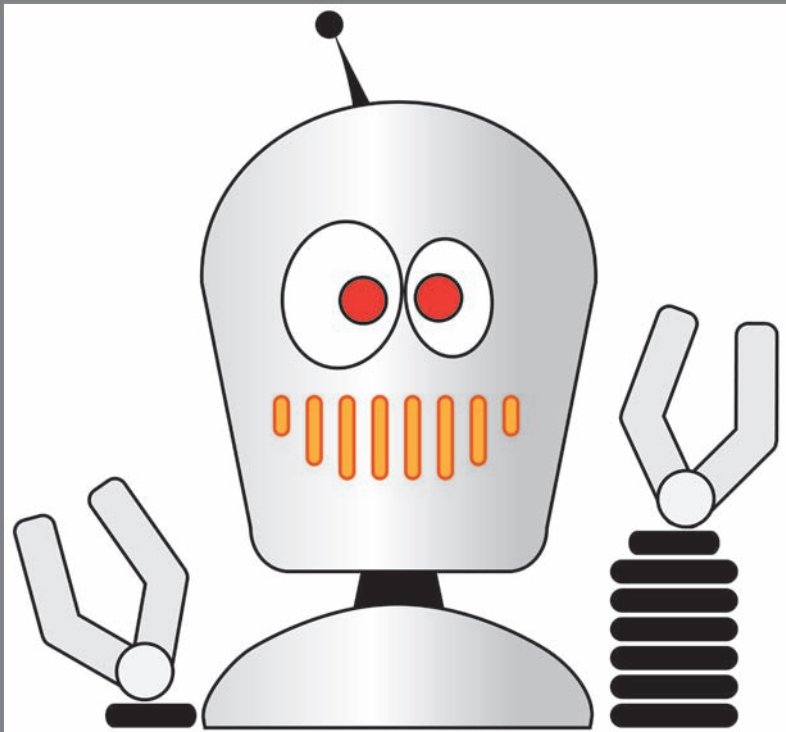
La synchronisation doit être lancée manuellement ; elle ne se fait pas automatiquement et ne peut pas être planifiée. Pour de plus amples informations, consultez la section "Synchroniser les paramètres avec Adobe Creative Cloud" de l'Introduction.

Questions de révision

1. Décrivez au moins deux manières de modifier l'affichage d'un document.
2. Comment sélectionne-t-on des outils dans Illustrator ?
3. Décrivez au moins trois manières de naviguer entre les plans de travail.
4. Comment enregistrer l'emplacement des panneaux et les préférences de visibilité ?
5. Expliquez en quoi la disposition des fenêtres de document peut être utile.

Réponses

1. On peut choisir des commandes dans le menu Affichage pour agrandir ou réduire un document ou encore l'ajuster à l'écran. On peut aussi activer l'outil Zoom (Q) du panneau Outils et cliquer sur un document pour agrandir ou réduire son affichage, ou encore employer les raccourcis clavier. Le panneau Navigation permet également de faire défiler une illustration ou de modifier son taux d'agrandissement sans avoir recours à la fenêtre de document.
2. Pour sélectionner un outil, il suffit soit de cliquer sur l'outil en question dans le panneau Outils, soit d'appuyer sur son raccourci clavier. Ainsi, en appuyant sur la touche V, on choisit l'outil Sélection (⌘). L'outil sélectionné reste actif tant qu'on ne clique pas sur un autre outil.
3. a) Choisir le numéro du plan de travail dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de document ; b) utiliser les flèches de navigation dans le plan de travail pour aller au premier plan de travail, au suivant, au précédent et au dernier ; c) double-cliquer sur le nom d'un plan de travail dans le panneau Plans de travail ; d) se servir du panneau Navigation pour faire glisser la zone de vignette sur le plan de travail souhaité.
4. Il faut choisir Fenêtre > Espace de travail > Nouvel espace de travail. On mémorise ainsi des zones de travail qui facilitent la mise à disposition des contrôles dont on a besoin.
5. Réorganiser les documents permet d'afficher des groupes de documents en cascade ou en mosaïque. Cela peut se révéler utile si on travaille sur plusieurs fichiers Illustrator et qu'on doit les comparer ou partager du contenu entre eux.



Dans Adobe Illustrator, la sélection du contenu fait partie des opérations essentielles. Cette leçon vous apprendra à localiser et à sélectionner des objets à l'aide des outils de sélection, à protéger des objets en les groupant en les masquant ou en les verrouillant, et à aligner des objets les uns par rapport aux autres et par rapport au plan de travail.

SÉLECTIONS ET ALIGNEMENT

2

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- utiliser à bon escient les différents outils de sélection ;
- employer les repères commentés ;
- enregistrer des sélections en vue d'une utilisation ultérieure ;
- aligner des formes et des points, entre eux et par rapport au plan de travail ;
- grouper et dissocier des objets ;
- travailler en mode Isolation ;
- organiser du contenu ;
- sélectionner du contenu en arrière-plan ;
- verrouiller et masquer des objets pour une meilleure gestion de vos travaux.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

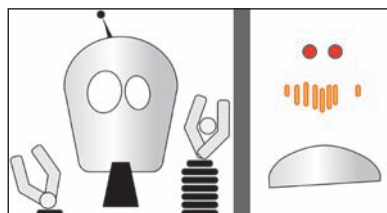
Mise en route

La sélection de l'objet à modifier précède tout changement de couleur ou de taille et tout ajout d'effets ou d'attributs. Au fil de cette leçon, vous apprendrez les bases des outils de sélection. Des techniques de sélection avancées, fondées sur les calques, seront expliquées à la Leçon 8, "Les calques".

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).
2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir. Sélectionnez le fichier L2start.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson02 sur votre disque dur. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.



4. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables ou assurez-vous que cet espace est sélectionné, puis choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables pour réinitialiser l'espace de travail.

● **Note :** Sous Mac OS, après avoir réinitialisé l'espace de travail, vous devrez peut-être choisir Fenêtre > Disposition > Mosaïque afin d'agrandir la fenêtre de document au maximum.

Sélection d'objets

Que vous commenciez une nouvelle illustration ou que vous modifiez une illustration existante, vous devez vous familiariser avec la sélection des objets. Illustrator propose de nombreux outils et méthodes de sélection. Dans cette section, vous allez découvrir les principaux, notamment Sélection et Sélection directe.

L'outil Sélection

L'outil Sélection (⌘) disponible dans le panneau Outils permet de sélectionner des objets complets, de les déplacer et de les redimensionner. Dans cette première section, vous allez vous familiariser avec cet outil.

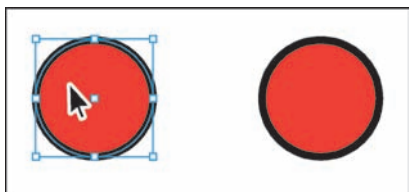
1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (⌘), s'il n'est pas déjà sélectionné. Placez le pointeur sur les différentes formes sans cliquer.

L'icône qui apparaît lorsque vous passez sur des objets (⌘) indique que l'objet placé sous le pointeur peut être sélectionné. Lorsque vous survolez un objet, son contour est par défaut tracé en bleu.

2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour des deux cercles rouges situés sur le plan de travail de droite afin d'agrandir leur affichage.
3. Avec l'outil Sélection, déplacez le pointeur au-dessus du bord du cercle rouge de gauche. Un mot, comme "tracé" ou "point d'ancrage", peut apparaître car les repères commentés sont actifs par défaut.

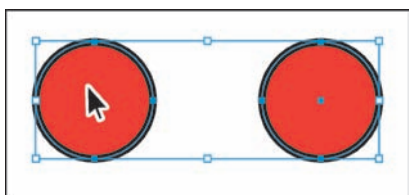
Les *repères commentés* sont des guides qui vous aident à aligner, à modifier et à transformer des objets ou des plans de travail. Nous y reviendrons en détail à la Leçon 3, "Création de formes".

4. Sélectionnez le cercle rouge de gauche en cliquant sur un bord ou à l'intérieur. Un cadre de sélection muni de huit poignées apparaît.



Le cadre de sélection est employé pour modifier les objets, par exemple pour les redimensionner ou les faire pivoter. Il indique également que l'objet est sélectionné et prêt à être modifié. Sa couleur représente le calque sur lequel se trouve l'objet. Les calques sont détaillés à la Leçon 8, "Les calques".

5. Avec l'outil Sélection, cliquez sur le cercle rouge de droite. Vous observez qu'il se trouve sélectionné tandis que le premier cercle est automatiquement désélectionné.
6. Ajoutez le cercle rouge de gauche à la sélection en cliquant dessus tout en appuyant sur la touche Maj. Les deux cercles rouges sont à présent sélectionnés et un cadre de sélection plus grand les entoure.




7. Déplacez les cercles à n'importe quel endroit du document en cliquant à l'intérieur d'un des cercles sélectionnés (la zone rouge) et en faisant glisser la sélection. Puisque les deux cercles sont sélectionnés, ils se déplacent ensemble.


Pendant que vous faites glisser la sélection, des lignes vertes peuvent apparaître. Il s'agit des *repères d'alignement* visibles car les repères commentés sont actifs (Affichage > Repères commentés). Au cours du déplacement, les objets s'alignent sur les autres objets du plan de travail. Notez également la boîte grise, appelée "libellés des dimensions", qui affiche la distance d'un objet par rapport à sa position d'origine. Les libellés des dimensions apparaissent lorsque les repères commentés sont actifs.

● **Note :** Pour sélectionner un objet dépourvu de fond, vous devez cliquer sur son contour (sa bordure) ou tracer un rectangle de sélection autour.


8. Désélectionnez les cercles en cliquant sur une zone vide du plan de travail ou en choisissant Sélection > Désélectionner.
9. Pour revenir à l'état de l'illustration lors de sa dernière sauvegarde, choisissez Fichier > Version précédente. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur le bouton Version précédente.

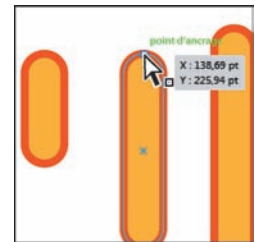
L'outil Sélection directe

L'outil Sélection directe () permet de sélectionner des points ou des segments de tracés dans un objet afin de modifier sa forme. Vous allez vous en servir maintenant.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom () et tracez un rectangle de sélection autour des formes orange situées sous les cercles rouges que vous avez sélectionnés précédemment, afin d'agrandir leur affichage.

► **Astuce :** Vous pouvez également cliquer au milieu d'une forme pour la sélectionner et voir les points d'ancrage sur son contour. Il s'agit d'une bonne manière de savoir où se trouvent les points d'ancrage, pour ensuite en sélectionner par un clic.

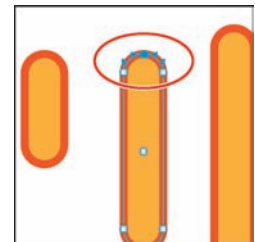
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection directe (). Sans cliquer, positionnez le pointeur sur le sommet de l'une des formes orange. Déplacez le pointeur le long du bord supérieur de la forme jusqu'à voir apparaître le libellé "point d'ancrage".



Lorsque l'outil Sélection directe se trouve sur un point d'ancrage d'un tracé ou d'un objet, le libellé "point d'ancrage" s'affiche. Cela se produit parce que les repères commentés sont actifs. Notez également le petit point qui apparaît au centre du carré à droite du pointeur. Sa présence indique que l'outil Sélection directe est positionné au-dessus d'un point d'ancrage.

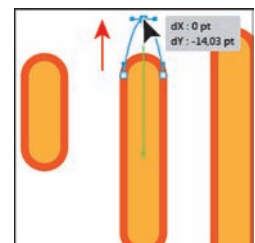
4. Cliquez de façon à sélectionner ce point d'ancrage.

Vous constatez que seul ce point devient plein, indiquant qu'il est sélectionné, tandis que les autres points restent vides, non sélectionnés.



Notez les lignes directrices bleues qui partent du point d'ancrage sélectionné. À leur extrémité se trouvent les points directeurs. L'angle et la longueur des lignes directrices déterminent la forme et la taille des segments incurvés. En déplaçant les points directeurs, vous modifiez la forme des courbes.

5. L'outil Sélection directe toujours actif, faites glisser le point vers le bas afin de modifier la forme de l'objet.
6. Cliquez sur d'autres points de la bordure de la forme. Notez que le point précédent est désélectionné.
7. Revenez à la version enregistrée en choisissant Fichier > Version précédente. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur Version précédente.

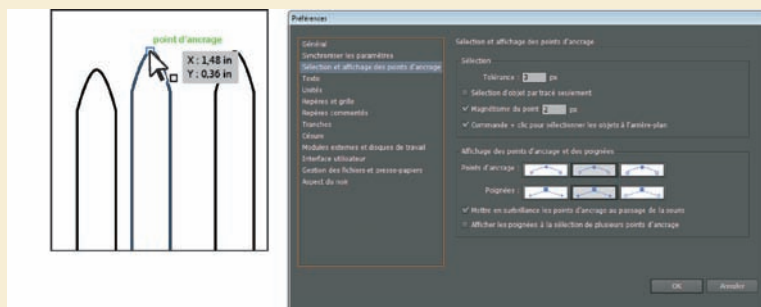


● **Note :** Les libellés des dimensions qui apparaissent lorsque vous faites glisser le point d'ancrage affichent les valeurs dX et dY. dX indique la distance de déplacement du pointeur le long de l'axe X (horizontal) et dY indique la distance de déplacement du pointeur le long de l'axe Y (vertical).

Préférences de la sélection et des points d'ancrage

Choisissez Édition > Préférences > Sélection et affichage des points d'ancrage (Windows) ou Illustrator > Préférences > Sélection et affichage des points d'ancrage (Mac OS). Vous pouvez alors modifier la taille des points d'ancrage et l'affichage des lignes directrices (appelées poignées dans la boîte de dialogue).

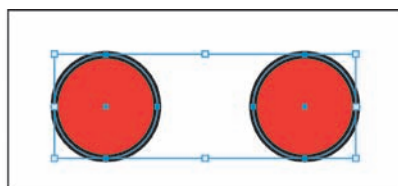
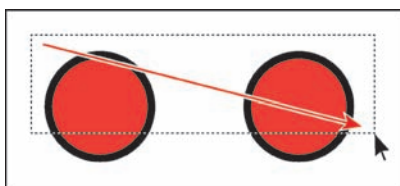
Vous pouvez également désactiver la mise en surbrillance des points d'ancrage lors de leur survol par le pointeur. La mise en exergue des points d'ancrage survolés par le pointeur en facilite la sélection. Les points d'ancrage et les poignées seront présentés en détail à la Leçon 5, "Dessin avec les outils Plume et Crayon".



Le rectangle de sélection

Une autre manière d'effectuer la sélection consiste à tracer un rectangle de sélection autour des objets concernés.

1. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez à plusieurs reprises au centre du plan de travail de droite afin d'effectuer un zoom sur les cercles rouges.
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (🖱️). Positionnez le pointeur au-dessus et à gauche du cercle rouge gauche puis tracez vers le bas et la droite un rectangle de sélection qui chevauche uniquement la partie supérieure des cercles.



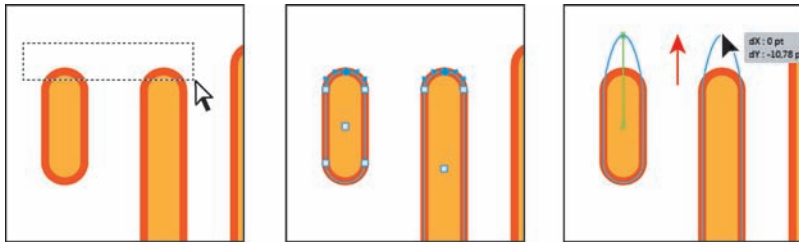
4. Choisissez Sélection > Désélectionner ou cliquez à un endroit vide.
5. Appuyez sur la barre d'espacement et faites glisser le plan de travail vers le haut afin que les formes orange situées sous les cercles soient visibles.

► **Astuce :** Lorsque vous tracez un rectangle de sélection avec l'outil Sélection, il n'est pas nécessaire d'englober l'intégralité des objets pour les sélectionner.

Vous allez à présent activer l'outil Sélection directe (☞) pour sélectionner plusieurs points d'ancrage dans des objets.

6. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection directe (☞). Cliquez à côté du sommet de l'une des formes orange et faites glisser de façon à recouvrir uniquement le bord supérieur de deux formes. Seuls les points d'ancrage supérieurs sont sélectionnés.
7. Cliquez sur l'un des points d'ancrage et faites-le glisser : tous les points d'ancrage se déplacent ensemble. Vous pouvez suivre cette méthode pour sélectionner des points sans avoir à cliquer précisément sur le point d'ancrage à modifier.

● **Note :** La sélection des points à l'aide de cette méthode requiert une certaine pratique. Vous devez tracer le rectangle de sélection uniquement sur les points à sélectionner afin d'éviter que d'autres le soient également. Vous pouvez toujours cliquer hors des objets pour annuler la sélection et recommencer.



Faire glisser pour sélectionner.

Visualiser les points sélectionnés.

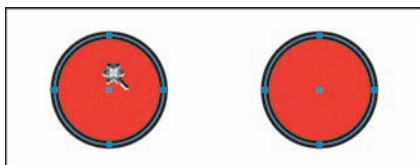
Faire glisser les points.

8. Revenez à la version enregistrée en choisissant Fichier > Version précédente. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur Version précédente.

L'outil Baguette magique

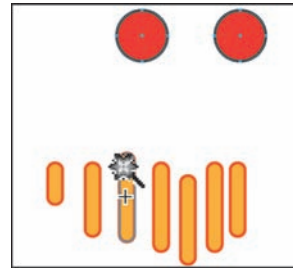
L'outil Baguette magique (☞) permet de sélectionner tous les objets d'un document qui possèdent des attributs identiques, comme la couleur de fond. Vous pouvez personnaliser l'outil Baguette magique pour qu'il sélectionne les objets en fonction de certains critères, comme l'épaisseur ou la couleur du contour. Pour cela, double-cliquez sur l'outil dans le panneau Outils. Vous pouvez aussi modifier les tolérances qui servent à identifier les objets semblables.

1. Activez l'outil Sélection (☞) et cliquez dans une zone vide du plan de travail de droite afin de rendre celui-ci actif. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Baguette magique (☞). Si vous cliquez sur l'un des cercles rouges, vous constatez que le second cercle est également sélectionné. Le cadre de sélection (un rectangle qui entoure les deux formes) n'apparaît pas car l'outil Baguette magique est toujours actif.



3. Tout en maintenant enfoncée la touche Maj, cliquez sur l'une des formes orange (sous les formes rouges) avec l'outil Baguette magique, puis relâchez la touche.

Cette opération ajoute à la sélection toutes les formes dont le fond est de cette couleur orange.



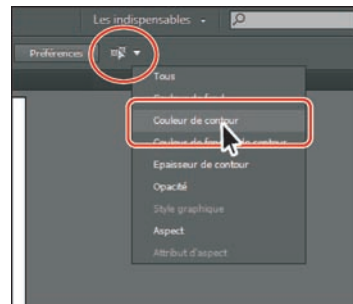
4. L'outil Baguette magique étant toujours actif, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur l'une des formes orange pour désélectionner tous les objets qui ont ce fond. Relâchez la touche. Les cercles rouges doivent rester sélectionnés.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner ou cliquez hors de tout objet.

Sélectionner des objets semblables

À l'aide du bouton Sélectionner des objets similaires ou de la commande Sélection > Identique, vous pouvez également sélectionner des objets en fonction de la couleur de fond ou de contour, de l'épaisseur du contour et d'autres attributs.

Dans cette section, vous sélectionnerez plusieurs objets ayant la même couleur de contour.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur l'un des objets orange.
2. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la flèche à droite du bouton Sélectionner des objets similaires (☰) afin d'afficher le menu. Choisissez Couleur de contour pour sélectionner tous les objets du plan de travail qui ont la même couleur de contour (orange) que l'objet sélectionné.

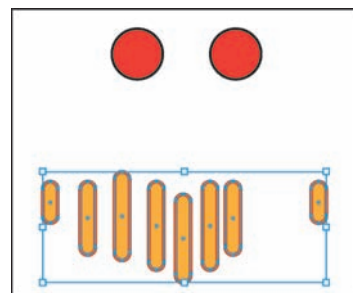


Tous les objets dont le contour est orange sont sélectionnés.

3. Choisissez Sélection > Désélectionner.
4. Sélectionnez à nouveau les formes orange puis choisissez Sélection > Identique > Contour et fond.

Toutes les formes remplies en orange qui ont les mêmes couleurs de fond et de contour sont sélectionnées.

5. La sélection étant toujours active, choisissez Sélection > Mémoriser la sélection. Nommez-la **Bouche robot** et cliquez sur OK. Vous pourrez reprendre ultérieurement cette sélection.
6. Choisissez Sélection > Désélectionner.




● **Note :** Le *fond* est la couleur appliquée à la zone intérieure de l'objet, le *contour* correspond à sa bordure et l'*épaisseur du contour* à la taille de celle-ci.

► **Astuce :** Il peut être utile de nommer les sélections selon leur utilisation ou leur fonction. Si vous nommez la sélection "Contour 1 pt", par exemple, vous risquez d'être trompé par la suite si vous modifiez l'épaisseur de contour de l'objet.

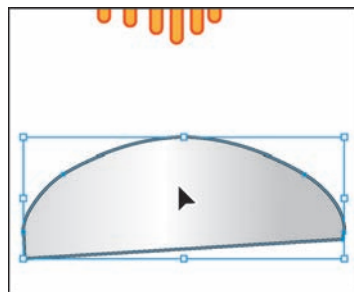
Sélectionner des objets en mode Tracés

Par défaut, Adobe Illustrator affiche l'intégralité de l'illustration en couleurs (les objets révèlent leurs attributs de peinture, comme leur fond et leur contour). Cependant, vous avez la possibilité d'afficher l'illustration de sorte que seuls ses tracés soient visibles. La méthode de sélection décrite dans cette section implique l'affichage de l'illustration en mode Tracés et pourra se révéler très utile pour sélectionner des objets empilés.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

2. Avec l'outil Sélection () , cliquez à l'intérieur du demi-cercle gris, qui deviendra le corps du robot.

Puisque la forme possède un fond (une couleur, un motif ou un dégradé qui remplit l'intérieur de l'objet), vous pouvez sélectionner l'objet en cliquant n'importe où à l'intérieur de ses limites.

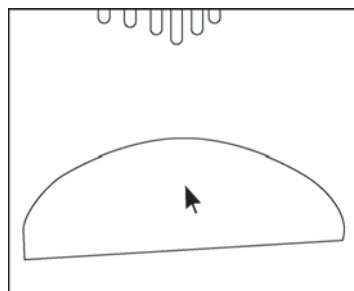



3. Choisissez Sélection > Désélectionner pour que la forme ne soit plus sélectionnée.

4. Choisissez Affichage > Tracés pour afficher uniquement les contours de l'illustration.

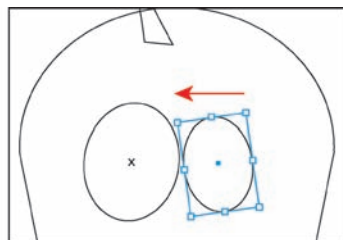
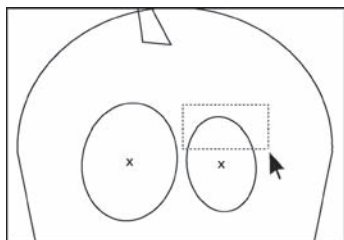
5. Avec l'outil Sélection, cliquez à l'intérieur du même demi-cercle.

Vous ne pouvez pas sélectionner l'objet. En mode Tracés, seuls les contours de l'illustration sont affichés, sans les fonds. Pour effectuer une sélection, cliquez sur la bordure de l'objet ou tracez un rectangle de sélection autour de la forme.



6. Cliquez sur le bouton Précédent () situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de documents afin que le premier plan de travail soit sélectionné et ajusté à la fenêtre.

7. Avec l'outil Sélection, dans le plan de travail de gauche, tracez un rectangle de sélection autour de l'ellipse de droite (la plus petite), qui représente l'œil du robot. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche Flèche gauche de façon à rapprocher l'ellipse de celle placée à sa gauche.



8. Choisissez Affichage > Aperçu pour visualiser l'illustration.

Alignement d'objets

Illustrator facilite l'alignement et la répartition des objets les uns par rapport aux autres, par rapport au plan de travail ou à un objet clé. Dans cette section, vous allez découvrir ce qu'est un objet clé et étudier les possibilités d'alignement des objets et des points.

Aligner des objets les uns par rapport aux autres

1. Choisissez Sélection > Bouche robot pour sélectionner les formes orange.
2. Cliquez sur le bouton Suivant (▶) dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document pour ajuster à la fenêtre le plan de travail qui comprend les formes orange et rouges.
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour des formes au fond orange afin d'en agrandir l'affichage.

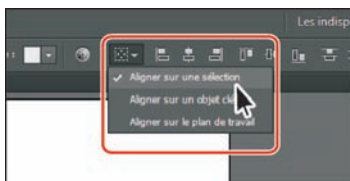
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Aligner sur (📏) et choisissez Aligner sur une sélection.

Les objets seront ainsi alignés les uns par rapport aux autres.

5. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Alignement vertical en bas (⏴).

Notez que tous les objets orange se déplacent pour que leurs bords inférieurs soient alignés avec celui de l'objet orange le plus bas.

6. Choisissez Édition > Annuler Alignement pour remettre les objets à leur position d'origine. Gardez-les sélectionnés pour la section suivante.



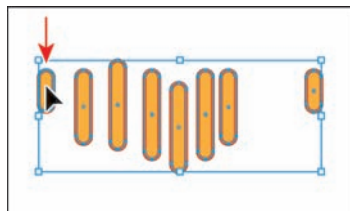
● **Note :** Les options d'alignement n'apparaissent peut-être pas dans le panneau Contrôle, mais elles sont alors disponibles à partir du mot "Alignement". Illustrator place autant d'options que possible dans le panneau Contrôle, en fonction de la résolution de l'écran.

Aligner sur un objet clé

Un *objet clé* est un objet qui sert de référence pour l'alignement d'autres objets. Pour le désigner, il suffit de sélectionner tous les objets à aligner, y compris l'objet clé, puis de cliquer sur ce dernier. Une fois sélectionné, il présente un contour bleu épais, et l'icône Aligner sur un objet clé (📏) apparaît dans les panneaux Contrôle et Alignement. Vous allez à présent aligner les formes orange.

1. Les formes orange étant toujours sélectionnées, cliquez, avec l'outil Sélection (🖱), sur celle située à l'extrême gauche.

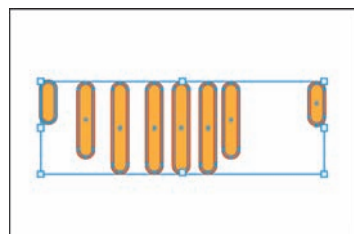
Le contour bleu épais indique qu'il s'agit de l'objet clé sur lequel les autres objets s'aligneront.



► **Astuce :** Dans le panneau Alignement, vous pouvez également choisir Aligner sur un objet clé dans l'option Aligner sur. L'objet placé au premier plan devient l'objet clé.

● **Note :** Pour que l'alignement ou la répartition ne se fasse plus relativement à un objet clé, cliquez de nouveau sur celui-ci afin de retirer le contour bleu épais ou choisissez Annuler l'objet clé dans le menu du panneau Alignement.

2. Dans les options d'alignement visibles dans le panneau Contrôle ou affichées en cliquant sur le mot "Alignement", cliquez sur le bouton Alignement vertical en haut (☐). Toutes les formes orange se déplacent pour s'aligner avec le bord supérieur de l'objet clé.



3. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Aligner des points d'ancrage

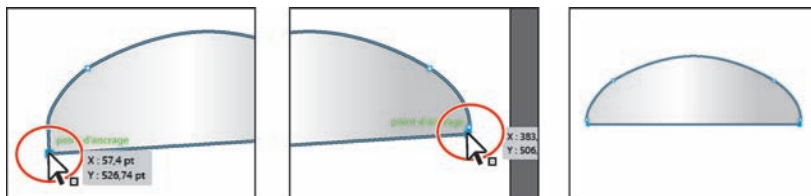
Vous allez à présent aligner deux points d'ancrage l'un par rapport à l'autre, en vous servant du panneau Alignement. Comme pour le choix de l'objet clé expliqué à la section précédente, vous pouvez définir un point d'ancrage clé sur lequel les autres points s'aligneront. Il s'agit du dernier point d'ancrage sélectionné.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

2. Avec l'outil Sélection directe (☞), cliquez sur le point inférieur gauche du demi-cercle gris situé en bas du plan de travail. Appuyez sur la touche Maj et cliquez pour sélectionner le point inférieur droit du même demi-cercle.

La sélection des points se fait dans un certain ordre car le dernier point d'ancrage sélectionné devient le point clé sur lequel seront alignés les autres points.

3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Alignement vertical en haut (☐). Le premier point sélectionné s'aligne sur le second.



Sélectionner le premier point. Sélectionner le second point. Aligner les points.

● **Note :** Les boutons de distribution horizontale ou verticale au centre répartissent l'espace de manière égale par rapport aux centres des objets. Si les objets sélectionnés ne sont pas de taille identique, des résultats inattendus peuvent se produire.

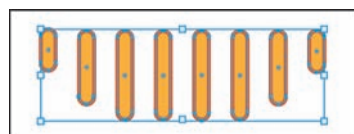
4. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Répartir des objets

La répartition des objets avec le panneau Alignement permet de sélectionner plusieurs objets et de répartir de manière égale l'espace qui les sépare. C'est ce que vous allez faire, à présent, pour l'espace qui sépare les formes orange.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (☞). Choisissez Sélection > Bouche robot pour sélectionner à nouveau toutes les formes orange.

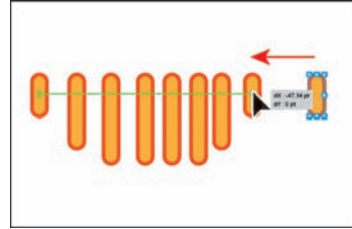
2. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Distribution horizontale au centre (☐).



Cette opération déplace toutes les formes orange afin que leurs *centres* soient espacés de la même distance.

3. Choisissez Édition > Annuler Alignement puis Sélection > Désélectionner.
4. Choisissez à deux reprises Affichage > Zoom avant de façon à agrandir l'affichage des formes orange.

5. Maintenez enfoncée la touche Maj et, avec l'outil Sélection, faites glisser la forme orange à l'extrême droite légèrement vers la gauche. Arrêtez le déplacement juste avant que la forme ne touche celle située à sa gauche. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.



La touche Maj permet de garder la forme verticalement alignée avec les autres.

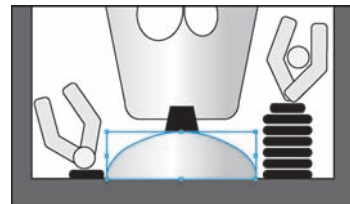
6. Choisissez Sélection > Bouche robot pour sélectionner à nouveau les formes orange, puis cliquez sur le bouton Distribution horizontale au centre (☰). Notez que, puisque la forme à l'extrême droite a été déplacée, les objets bougent pour répartir l'espace qui sépare leur centre.
7. Choisissez Sélection > Désélectionner.

● **Note :** Lorsque vous répartissez des objets horizontalement, vérifiez tout d'abord que les objets des extrémités gauche et droite se trouvent à l'emplacement souhaité. Pour la distribution verticale, positionnez les objets aux extrémités haute et basse puis répartissez-les.

Aligner sur le plan de travail

Il est également possible d'aligner du contenu relativement au plan de travail plutôt qu'à une sélection ou à un objet clé. Avec cette méthode, chaque objet sélectionné est aligné séparément sur le plan de travail. Vous allez regrouper le demi-cercle gris avec les autres éléments du robot et l'aligner avec le centre inférieur du plan de travail.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le demi-cercle gris situé en partie inférieure du plan de travail. Choisissez Édition > Couper.
2. Cliquez sur le bouton Précédent (◀) dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document de façon à passer au premier plan de travail (celui de gauche) du document qui contient la tête du robot.
3. Choisissez Édition > Coller pour coller le demi-cercle gris.
4. Cliquez sur le bouton Aligner sur une sélection (☰) et, dans le menu qui s'affiche, choisissez Aligner sur le plan de travail.
5. Cliquez sur le bouton Alignement horizontal au centre (☰) puis sur le bouton Alignement vertical en bas (☰) pour aligner la sélection sur le centre horizontal et le bas vertical du plan de travail.
6. Choisissez Sélection > Désélectionner.




● **Note :** Les options d'alignement n'apparaissent peut-être pas dans le panneau Contrôle, mais elles sont alors disponibles à partir du mot "Alignement". Le nombre d'options affichées dans le panneau Contrôle dépend de la résolution de l'écran.

Travail avec les groupes

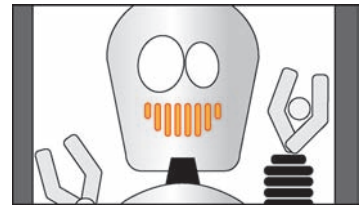
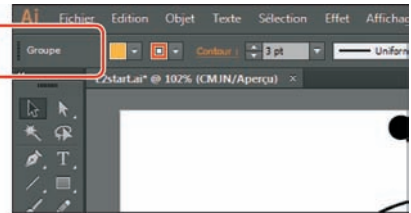
Vous pouvez grouper des objets qui seront alors traités comme une entité unique. Vous pouvez ainsi déplacer et transformer des objets sans modifier leurs propriétés individuelles et leurs positions relatives.

Groupes d'éléments

Vous allez à présent sélectionner plusieurs objets et les réunir dans un groupe.

1. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre de façon à voir les deux plans de travail.
2. Choisissez Sélection > Bouche robot pour sélectionner à nouveau les formes orange.
3. Choisissez Objet > Associer. Notez que le panneau Contrôle affiche "Groupe" dans sa partie gauche.
4. Choisissez Sélection > Désélectionner.
5. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur l'une des formes orange du groupe. Puisqu'elles constituent un groupe, elles sont toutes sélectionnées.
6. Faites glisser le groupe des formes orange sur la tête du robot (sous les yeux). Choisissez Sélection > Désélectionner.


► **Astuce :** Pour sélectionner séparément les objets d'un groupe, sélectionnez le groupe puis choisissez Objet > Dissocier. Les objets sont alors définitivement retirés du groupe.




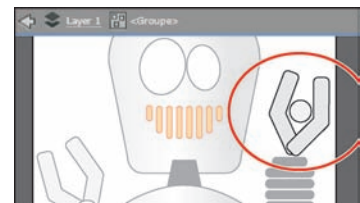
Le mode Isolation

Le mode Isolation permet d'isoler des groupes ou des sous-calques afin que vous puissiez sélectionner et modifier facilement des objets ou des parties d'objets. Lorsque vous travaillez dans ce mode, tous les objets hors du groupe isolé sont verrouillés afin qu'ils ne soient pas affectés par vos modifications. Un objet isolé est affiché en couleurs réelles, tandis que le reste de l'illustration semble estompé.

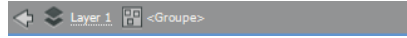
Vous allez modifier un groupe en travaillant en mode Isolation.

► **Astuce :** Pour entrer dans le mode Isolation, vous pouvez également sélectionner un groupe avec l'outil Sélection puis, dans le panneau Contrôle, cliquer sur le bouton Isoler l'objet sélectionné ().

1. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur la main du robot qui se trouve à l'extrémité du bras le plus long. Cette opération sélectionne le groupe de formes qui composent la main.
2. Double-cliquez sur une forme de cette main pour passer en mode Isolation.
3. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Notez que le reste du document apparaît alors estompé (vous ne pouvez pas le sélectionner).

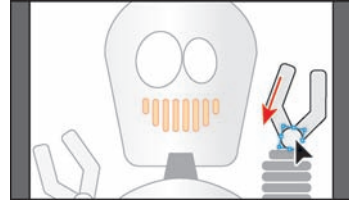


Dans la partie supérieure de la fenêtre de document, une flèche grise apparaît à côté des mots “Layer 1” et “<Groupe>”. Cela indique que vous avez isolé un groupe d’objets qui se trouve sur le calque 1. Pour en savoir plus sur les calques, consultez la Leçon 8, “Les calques”.



4. Faites glisser le cercle gris clair vers le bas afin que sa position corresponde approximativement à celle du cercle de l’autre main.

Lorsque vous entrez dans le mode Isolation, les groupes sont temporairement dissociés. Vous pouvez donc modifier des objets du groupe ou y ajouter un autre contenu sans avoir à les dissocier au préalable.



5. Double-cliquez en dehors des formes du groupe pour quitter le mode Isolation.

6. Cliquez pour sélectionner la forme du cercle.

Elle est toujours associée aux autres formes de la main et vous pouvez désormais sélectionner les autres objets de l’illustration.

7. Choisissez Sélection > Désélectionner.

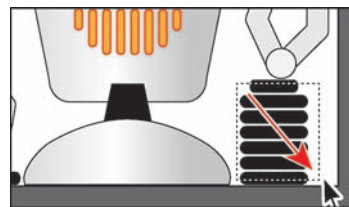
► **Astuce :** Pour sortir du mode Isolation, vous pouvez aussi cliquer sur la flèche grise dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de document jusqu’à ce que le mode Isolation disparaisse. Ou bien, dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Quitter le mode Isolation (☐).

Ajouter des objets à un groupe

Les groupes peuvent également être *imbriqués*. Autrement dit, il est possible d’associer des groupes ou des objets à d’autres groupes pour en former de plus grands. Cette technique est couramment employée en conception graphique. Elle est parfaite pour garder du contenu ensemble.

Dans cette section, vous allez apprendre à créer un groupe imbriqué.

1. Avec l’outil Sélection (☞), tracez un rectangle de sélection sur l’ensemble des formes noires qui se trouvent sous la main du plus long bras du robot.



2. Choisissez Objet > Associer.

3. Appuyez sur la touche Maj et, avec l’outil Sélection, cliquez sur la main au-dessus du bras de façon à sélectionner également ce groupe. Choisissez Objet > Associer.

Vous venez de créer un *groupe imbriqué*, c’est-à-dire un groupe associé à d’autres objets ou groupes de façon à former un groupe plus grand.

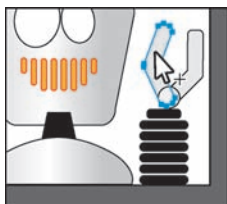
4. Choisissez Sélection > Désélectionner.

5. Avec l’outil Sélection, cliquez sur l’un des objets associés du même bras. Tous les objets du groupe sont alors sélectionnés.

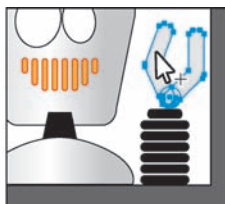
6. Cliquez sur une zone vide du plan de travail pour désélectionner les objets.

Vous allez à présent utiliser l'outil Sélection directe progressive.

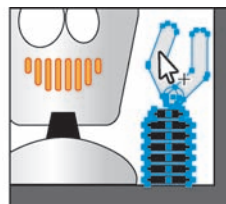
7. Dans le panneau Outils, cliquez et maintenez sur l'outil Sélection directe (⌘) pour accéder à l'outil Sélection directe progressive (⌘+). Cet outil permet d'ajouter les groupes parents de l'objet à la sélection en cours.
8. Cliquez sur l'une des formes de la même main du robot pour sélectionner celle-ci. Cliquez de nouveau sur la même forme pour sélectionner le groupe parent de l'objet (celui des formes de la main). Cliquez une fois de plus, sur la même forme, pour sélectionner le groupe constitué de la main et du bras. L'outil Sélection directe progressive ajoute chaque groupe à la sélection dans l'ordre de regroupement.



Cliquer une fois.



Cliquer une deuxième fois pour sélectionner le groupe parent.



Cliquer une troisième fois tout sélectionner dans le groupe.

● **Note :** Pour dissocier tous les objets sélectionnés, même les formes de la main et du bras, choisissez deux fois Objet > Dissocier.

9. Choisissez Sélection > Désélectionner.
10. Avec l'outil Sélection, cliquez sur n'importe quel objet pour sélectionner le groupe. Choisissez Objet > Dissocier pour dissocier les objets.
11. Choisissez Sélection > Désélectionner.
12. Cliquez pour sélectionner la main. Notez qu'elle constitue toujours un groupe.

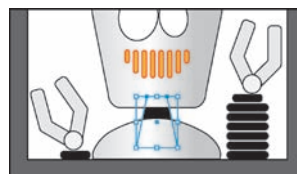
Disposition des objets

Au fur et à mesure que vous créez des objets, Illustrator les empile dans l'ordre sur le plan de travail, en commençant par le premier objet créé. L'ordre dans lequel les objets sont superposés (appelé *ordre de superposition*) détermine leur affichage lorsqu'ils se chevauchent. Vous pouvez à tout moment le modifier en utilisant le panneau Calques ou les commandes Objet > Disposition.

Ordonner les objets

Vous allez utiliser ici les commandes Disposition pour modifier l'ordre de superposition des objets.

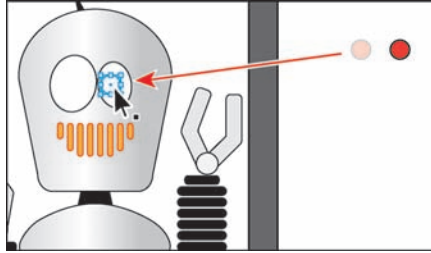
1. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre de façon à voir les deux plans de travail.
2. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur la forme noire qui se trouve sous la tête du robot (son "cou").



3. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan pour envoyer la forme derrière la tête et le corps du robot.
4. Sélectionnez l'un des cercles rouges sur le plan de travail de droite.

5. Faites glisser le cercle sélectionné sur le plus petit œil du robot (aidez-vous de la figure). Relâchez le bouton de la souris. Notez que le cercle rouge disparaît, mais qu'il reste sélectionné.

Il est placé derrière l'ellipse (l'œil), car elle a probablement été créée avant celle-ci et se trouve donc avant elle dans la pile des formes.

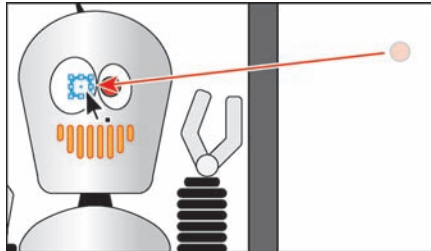


6. Le cercle rouge étant toujours sélectionné, choisissez Objet > Disposition > Premier plan. Il est alors placé au début de la pile et devient le premier objet.

Sélectionner des objets situés en arrière

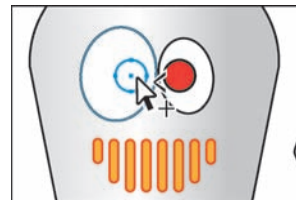
Lorsque des objets sont superposés, on a parfois des difficultés à sélectionner ceux qui se trouvent à l'arrière. Dans cette section, vous apprendrez à sélectionner un objet dans une pile d'objets.

1. Avec l'outil Sélection (☛), sélectionnez l'autre cercle rouge sur le plan de travail de droite, faites-le glisser sur la forme qui représente le plus grand œil et relâchez le bouton de la souris.



Vous remarquerez que le cercle semble également disparaître, mais qu'il est toujours sélectionné. Cette fois-ci, vous allez le désélectionner puis le resélectionner à l'aide d'une autre méthode.

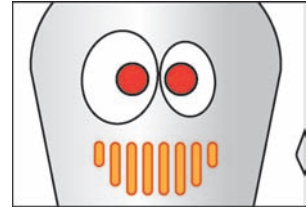
2. Choisissez Sélection > Désélectionner. Le cercle rouge n'est plus sélectionné.
3. Le pointeur étant toujours placé au-dessus de l'emplacement du second cercle rouge, celui derrière la forme de l'œil, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et cliquez jusqu'à ce que le cercle soit à nouveau sélectionné (il est possible que plusieurs clics soient nécessaires).



● **Note :** Pour sélectionner le cercle rouge caché, faites en sorte de cliquer là où le cercle et l'œil se chevauchent. Sinon rien ne se produira.


Vous noterez peut-être un symbole inférieur à (<) affiché à côté du pointeur (☛₁).

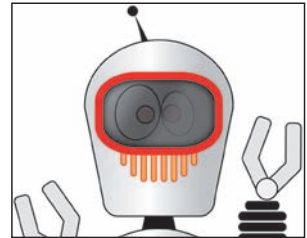
4. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan pour amener le cercle devant l'œil.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner.
6. Choisissez Fichier > Enregistrer.



Masquage et verrouillage d'objets

Les illustrations complexes rendent difficile le contrôle des sélections. Dans cette section, vous allez apprendre à verrouiller et à masquer du contenu de manière à faciliter la sélection des objets.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Choisissez Objet > Tout afficher pour faire apparaître un masque devant les yeux du robot. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan pour que le masque soit placé devant les autres objets.
3. Avec l'outil Sélection () , essayez de sélectionner l'un des yeux en cliquant.

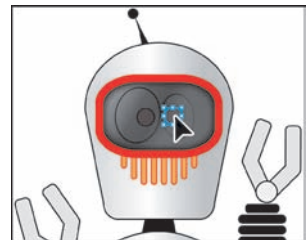


Vous n'y parvenez pas car le masque se trouve devant les yeux. Pour pouvoir les sélectionner, vous pouvez employer l'une des méthodes décrites précédemment ou vous servir du masquage ou du verrouillage.

4. Le masque étant toujours sélectionné, choisissez Objet > Masquer > Sélection ou appuyez sur Ctrl+3 (Windows) ou Cmd+3 (Mac OS). Le masque est alors masqué et vous pouvez plus facilement sélectionner d'autres objets. (Nous avons initialement caché le masque de cette manière.)
5. Sélectionnez l'un des cercles rouges dans les yeux et déplacez-le.
6. Choisissez Objet > Tout afficher pour réafficher le masque.
7. Le masque étant sélectionné, choisissez Objet > Verrouiller > Sélection.



Le masque reste visible, mais vous ne pouvez plus le sélectionner.

8. Avec l'outil Sélection, cliquez sur l'un des yeux.
9. Choisissez Objet > Tout déverrouiller, puis choisissez Objet > Masquer > Sélection pour masquer à nouveau le masque.
10. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.





► **Astuce :** Pour de plus amples informations sur les techniques de sélection, consultez le fichier PDF nommé [Selections.pdf](#) dans le dossier [Lesson_extras](#).

Questions de révision

1. Comment sélectionne-t-on un objet sans fond ?
2. Indiquez deux manières de sélectionner un élément d'un groupe sans passer par Objet > Dissocier.
3. Des deux outils de sélection (Sélection [] et Sélection directe []), lequel permet de modifier chaque point d'ancrage d'un objet ?
4. Que faut-il faire après avoir créé une sélection qui sera réutilisée plusieurs fois ?
5. Indiquez deux manières de sélectionner un objet alors que quelque chose gêne cette sélection.
6. Pour aligner des objets par rapport au plan de travail, que faut-il sélectionner dans les panneaux Alignement ou Contrôle avant de choisir une option d'alignement ?

Réponses

1. On peut sélectionner les éléments sans fond en cliquant sur leur contour ou en traçant un rectangle de sélection sur eux.
2. a) Cliquer une fois, avec l'outil Sélection directe progressive () sur un objet du groupe pour le sélectionner, puis cliquer de nouveau pour ajouter les éléments groupés suivants à cette sélection (voir la Leçon 8, "Les calques", pour savoir comment employer les calques dans les sélections complexes) ; b) double-cliquer sur le groupe pour entrer en mode Isolation, modifier les formes puis quitter le mode Isolation en appuyant sur Échap ou en double-cliquant en dehors du groupe.
3. Avec l'outil Sélection directe () on sélectionne un ou plusieurs points d'ancrage et on modifie ainsi la forme d'un objet.
4. Lorsqu'une sélection doit être réutilisée, on peut la mémoriser (Sélection > Mémoriser la sélection) puis la nommer afin d'y recourir à volonté en passant par le menu Sélection.
5. a) Si un élément empêche d'accéder à un objet, il faut sélectionner cet élément puis choisir Objet > Masquer > Sélection. L'objet n'est pas effacé mais rendu invisible jusqu'à ce qu'on choisisse Objet > Tout afficher ; b) pour sélectionner du contenu masqué : activer l'outil Sélection, appuyer sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et cliquer sur les objets qui se chevauchent jusqu'à ce que l'objet souhaité soit sélectionné.
6. Pour aligner des objets sur le plan de travail, il faut commencer par sélectionner l'option Aligner sur le plan de travail.



Vous avez la possibilité de créer des documents contenant plusieurs plans de travail et de nombreux objets en commençant par des formes simples puis en les modifiant pour en obtenir de nouvelles. Au cours de cette leçon, vous créez un document puis vous créez et modifiez des formes de base pour une illustration.

CRÉATION DE FORMES

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- créer un document contenant plusieurs plans de travail ;
- employer des outils et des commandes pour créer des formes de base ;
- travailler avec les modes de dessin ;
- utiliser les règles et les repères commentés comme aides au dessin ;
- redimensionner et dupliquer des objets ;
- joindre et vectoriser des objets ;
- modifier des contours avec l'outil Largeur ;
- exploiter l'outil Concepteur de forme ;
- créer des formes avec les commandes Pathfinder ;
- travailler avec l'outil Vectorisation de l'image.



Cette leçon vous prendra environ une heure et demie.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Dans cette leçon, vous allez créer une illustration destinée à une brochure.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir. Sélectionnez le fichier L3end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson03 sur votre disque dur. Il correspond à l'illustration terminée que vous allez créer. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre et laissez le fichier ouvert comme référence ou choisissez Fichier > Fermer.



Création d'un document

Vous allez créer un document qui contiendra deux plans de travail, chacun avec une illustration, que vous combinerez ensuite.

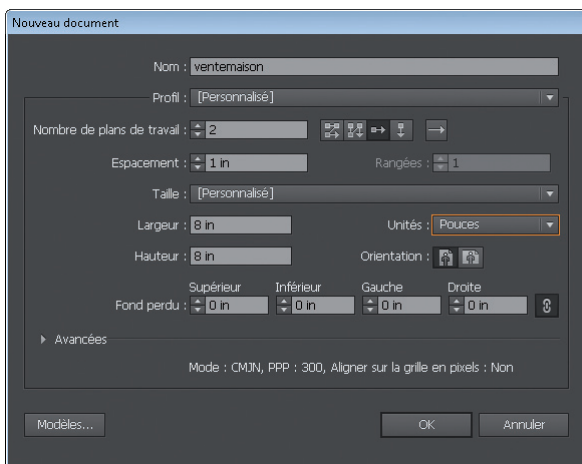
● **Note du traducteur :** Nous conservons le pouce comme unité afin de préserver la cohérence du texte et des illustrations des exemples de l'ouvrage.

1. Choisissez Fichier > Nouveau pour créer un document sans titre. Dans la boîte de dialogue Nouveau document, modifiez les options suivantes :

- Nom : **ventemaison** ;
- Profil : choisissez Impression (la valeur par défaut) ;
- Nombre de plans de travail : **2**, pour créer deux plans de travail (lorsque vous modifiez le nombre de plans de travail, le profil de document devient [Personnalisé]) ;
- Réorganiser par rangée (☐) : sélectionné ;
- vérifiez que la flèche Passer à une disposition de droite à gauche (☐) est affichée.

Passez ensuite aux unités afin que les modifications ultérieures se fassent en pouces.

- Unités : **Pouces** ;
- Espacement : **1** (l'espacement correspond à la distance qui sépare chaque plan de travail) ;
- Largeur : **8 in** (il est inutile de saisir **in** pour les pouces, car il s'agit de l'unité sélectionnée) ;
- Hauteur : **8 in**.



● **Note :** En utilisant les profils de document, vous pouvez configurer un document destiné à différents types de supports, comme l'impression, le Web, la vidéo et d'autres. Par exemple, si vous créez la maquette d'une page web, vous pouvez employer un profil de document web, qui utilise automatiquement les pixels pour la taille de pages et les unités, sélectionne le mode de couleur RVB et fixe la résolution de l'écran (72 points par pouce).

2. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Nouveau document.
3. Choisissez Fichier > Enregistrer sous. Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous, vérifiez que le nom du fichier est **ventemaison** (Windows) ou **ventemaison.ai** (Mac OS) et sélectionnez le dossier Lesson03. Laissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.

Configurer plusieurs plans de travail

Illustrator permet de créer de multiples plans de travail. Pour les configurer, il faut d'abord comprendre les paramètres initiaux des plans de travail de la boîte de dialogue Nouveau document. Après avoir indiqué le nombre de plans de travail de votre document, vous pouvez fixer l'ordre dans lequel ils seront agencés à l'écran. Voici les différentes options :

- **Grille par rangée.** Organise les plans de travail selon le nombre de rangées indiqué. Choisissez ce nombre dans le menu correspondant. La valeur par défaut crée l'aspect le plus carré possible selon le nombre de plans de travail indiqué.
- **Grille par colonne.** Organise les plans de travail selon le nombre de colonnes indiqué. Choisissez ce nombre dans le menu correspondant. La valeur par défaut crée l'aspect le plus carré possible selon le nombre de plans de travail indiqué.
- **Réorganiser par rangée.** Organise les plans de travail dans une rangée.
- **Réorganiser par colonne.** Organise les plans de travail dans une colonne.
- **Passer à une disposition de droite à gauche.** Organise les plans de travail selon le format de rangées ou de colonnes défini, en les affichant de droite à gauche.

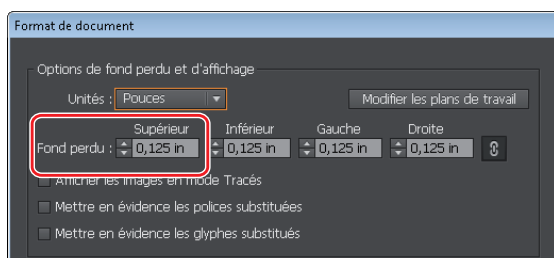
Extrait de l'Aide d'Illustrator

● **Note :** Si le bouton Format de document n'apparaît pas dans le panneau Contrôle, cela signifie que du contenu est sélectionné dans le document. Vous pouvez également choisir Fichier > Format de document.

4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Format de document.

La boîte de dialogue Format de document qui apparaît permet de modifier, entre autres, la taille du plan de travail, les unités et le fond perdu, après la création du document.

5. Dans la partie Fond perdu de la boîte de dialogue Format de document, donnez à Supérieur la valeur **0,125 in** en cliquant une fois sur la flèche vers le haut qui se trouve à gauche du champ ou en saisissant directement la valeur. Tous les paramètres de fond perdu sont changés à la même valeur. Cliquez sur OK.



Notez la ligne rouge qui s'affiche autour des deux plans de travail. Elle indique la zone de fond perdu. En général, les fonds perdus pour l'impression ont une taille d'environ 18 points.

À propos du fond perdu

Le fond perdu désigne la zone de l'illustration située en dehors du cadre d'impression ou en dehors des traits et des marques de coupe. Il représente en quelque sorte votre marge d'erreur afin de garantir que l'encre s'imprime toujours jusqu'au bord une fois la page rognée, ou que le positionnement de l'illustration respecte un filet technique défini sur la page.

Extrait de l'Aide d'Illustrator

Création de formes simples

Dans la première partie de cette leçon, vous créez une maison à l'aide de formes de base, comme des rectangles, des ellipses, des rectangles arrondis et des polygones. L'exercice commence par la configuration de l'espace de travail.

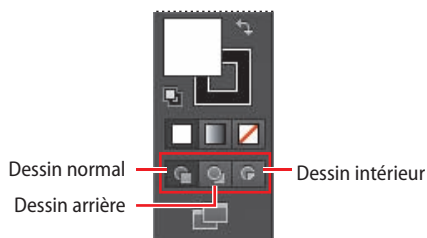
1. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables (si ce n'est pas déjà le cas) puis Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.
2. Choisissez Affichage > Règles > Afficher les règles, ou appuyez sur Ctrl+R (Windows) ou Cmd+R (Mac OS), pour afficher les règles le long des bords haut et gauche de la fenêtre de document, si elles ne sont pas déjà présentes.

L'unité des règles est le pouce, car il s'agit de l'unité que nous avons choisie dans la boîte de dialogue Nouveau document. Vous pouvez la modifier pour tous les documents ou uniquement pour le document en cours. L'unité de la règle est employée pour mesurer, déplacer ou transformer des objets, ajuster l'espacement des grilles et des repères et créer des formes. Elle n'affecte pas les unités employées dans les panneaux Caractère, Paragraphe et Contour, lesquels sont contrôlés par les options indiquées dans la catégorie Unités des préférences du programme (Édition > Préférences [Windows] ou Illustrator > Préférences [Mac OS]).

Les modes de dessin

Avant de commencer à dessiner des formes dans Illustrator, vous devez comprendre les trois modes de dessin disponibles au bas du panneau Outils : Dessin normal, Dessin arrière et Dessin intérieur.

Chacun d'eux permet de tracer des formes de manière différente.



- **Dessin normal.** C'est le mode par défaut pour chaque document ; les formes tracées se superposent les unes aux autres.
- **Dessin arrière.** Permet de dessiner des objets derrière d'autres objets sans choisir des calques ou sans prêter attention à l'ordre de superposition.
- **Dessin intérieur.** Permet de dessiner des objets ou de placer des images à l'intérieur d'autres objets, y compris du texte dynamique, ce qui crée automatiquement un masque d'écrêtage à partir de l'objet sélectionné.

● **Note :** Pour de plus amples informations sur les masques d'écrêtage, consultez la Leçon 15, "Graphiques Illustrator et autres applications Adobe".

Lorsque vous créez des formes au fil des sections suivantes, vous emploierez les différents modes de dessin et vous verrez comment ils affectent les formes.

Créer des rectangles

Vous allez commencer par dessiner une série de rectangles pour la maison. Il est inutile de respecter précisément les tailles des formes tracées. Servez-vous-en comme guides.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Vérifiez que le champ Navigation dans le plan de travail, situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document, affiche "1". Cela indique que le premier plan de travail est sélectionné.
2. Choisissez Fenêtre > Transformation pour afficher le panneau du même nom.

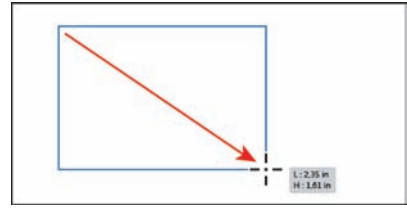
Le panneau Transformation permet de modifier les propriétés, comme la largeur et la hauteur, d'une forme existante.

► **Astuce :** Vous pouvez changer les unités du document en cours. Pour cela, ouvrez le menu contextuel d'une règle horizontale ou verticale (clic droit [Windows] ou Ctrl+clic [Mac OS]) et choisissez l'unité de mesure dans le menu contextuel qui s'affiche.

● **Note :** Si votre panneau Outils se trouve sur une colonne, sélectionnez un mode de dessin en cliquant sur le bouton Modes de dessin (☰) situé au bas du panneau Outils et faites votre choix dans le menu qui s'affiche.

► **Astuce :** Pour de plus amples informations sur les objets et l'ordre de superposition, consultez le fichier PDF Stack_order.pdf dans le dossier Lesson_extras.

3. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Rectangle (■). Positionnez le pointeur n'importe où dans le plan de travail, puis cliquez et faites glisser pour créer un petit rectangle.

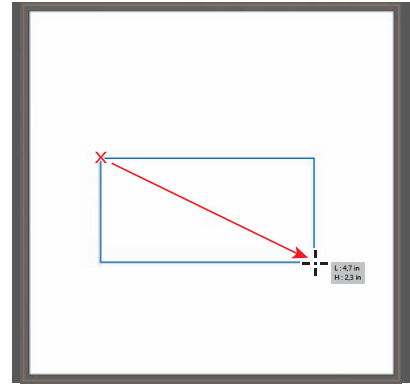


Pendant cette opération, notez les informations qui s'affichent dans une boîte grise à côté du pointeur. Elles indiquent la largeur et la hauteur de la forme que vous dessinez ; il s'agit des *libellés des dimensions*, qui font partie des repères commentés. Nous y reviendrons plus loin dans cette leçon.

4. Choisissez Édition > Annuler Rectangle pour supprimer le rectangle.

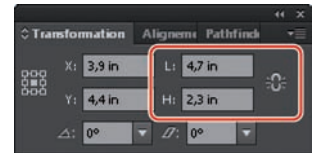
► **Astuce :** En appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pendant que vous faites glisser avec les outils Rectangle, Rectangle arrondi ou Ellipse, la forme est dessinée non pas à partir de son angle supérieur gauche, mais à partir de son point central. En maintenant enfoncée la touche Maj pendant que vous dessinez avec les outils Rectangle, Rectangle arrondi ou Ellipse, vous obtenez une forme avec des proportions parfaites (un carré, un carré aux angles arrondis ou un cercle).

5. L'outil Rectangle étant toujours activé, positionnez le pointeur juste à gauche et au-dessus du centre du plan de travail (voir la croix rouge sur la figure). Cliquez et faites glisser vers le bas et la droite jusqu'à ce que le rectangle fasse 4,7 pouces de large et 2,3 pouces de haut (voir les libellés des dimensions).



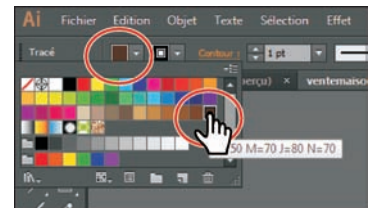
Lorsque vous relâchez, le rectangle est sélectionné et son point central s'affiche. Ce point central est utile pour déplacer et aligner un objet en fonction d'autres éléments de l'illustration. Par défaut, les formes possèdent un fond blanc et une bordure noire. Pour sélectionner et déplacer une forme qui a un fond, il suffit de positionner initialement le pointeur n'importe où à l'intérieur de cette forme.

6. Si nécessaire, dans le panneau Transformation, modifiez les dimensions de l'objet sélectionné. Saisissez 4,7 dans le champ de largeur (L) et 2,3 pour la hauteur (H). Il est inutile de saisir in (pour pouces), car l'unité est ajoutée automatiquement.



7. Fermez le groupe du panneau Transformation en cliquant sur le bouton de fermeture (X) dans le coin supérieur droit (Windows) ou gauche (Mac OS) de la barre de titre.

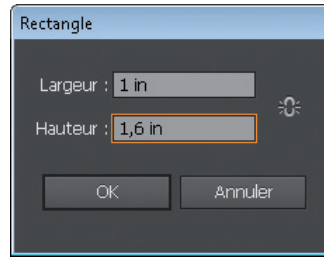
8. En gardant le nouveau rectangle sélectionné, cliquez sur la couleur Fond (■) dans le panneau Contrôle et choisissez un marron foncé. Lorsque vous positionnez le pointeur au-dessus des nuances présentées dans le panneau, une infobulle affiche les valeurs de la couleur. Nous avons choisi la nuance "C=50 M=70 J=80 N=70". Appuyez sur la touche Échap pour fermer le panneau Nuancier.



Vous allez à présent tracer un autre rectangle en saisissant des valeurs, comme Largeur et Hauteur, plutôt qu'en le dessinant. Ce rectangle deviendra la porte de la maison.

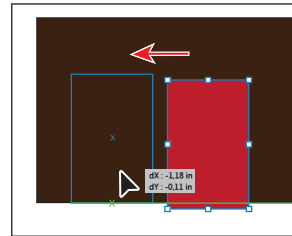
1. L'outil Rectangle (■) étant toujours activé, positionnez le pointeur au-dessus du rectangle du plan de travail et cliquez. La boîte de dialogue Rectangle s'affiche alors.

2. Dans la boîte de dialogue Rectangle, saisissez **1 in** dans le champ Largeur, appuyez sur la touche Tab et saisissez **1,6 in** dans le champ Hauteur. Cliquez sur OK.



3. Le nouveau rectangle étant sélectionné, cliquez sur la couleur Fond (■) dans le panneau Contrôle et choisissez une nuance rouge (nous avons choisi la nuance dont l'infobulle affiche "C=15 M=100 J=90 N=10"). Appuyez sur Échap pour fermer le panneau Nuancier.

4. Avec l'outil Sélection (☞), faites glisser le rectangle rouge de manière à aligner son bord inférieur sur le bord inférieur du rectangle marron. Placez-le près du bord gauche du rectangle marron.



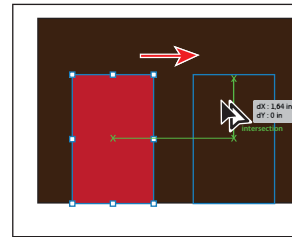
Le magnétisme des deux formes se produit car les repères commentés sont actifs.

● **Note :** Lorsque vous saisissez des valeurs, si l'unité appropriée apparaît, par exemple in (inches) pour pouces, vous n'avez pas besoin de la saisir. En revanche, si l'unité affichée n'est pas correcte, vous devez la préciser et la conversion aura lieu.

● **Note :** Les valeurs affichées dans les libellés des dimensions ne seront peut-être pas identiques à celles de la figure, mais ce n'est pas un problème.

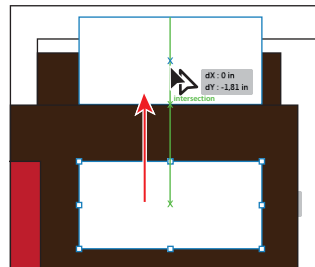
Pour créer une forme, une autre solution consiste à effectuer une copie. Vous allez à présent copier la forme de la porte de manière à créer des formes pour une fenêtre et une cheminée.

1. Avec l'outil Sélection (☞), placez le pointeur sur le rectangle au fond rouge. Appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser directement à droite. Lorsqu'une ligne verte apparaît indiquant l'alignement avec le centre horizontal du rectangle marron et le centre vertical du rectangle rouge, relâchez le bouton de la souris puis la touche Alt ou Option. Les distances que vous observez sont peut-être différentes de celles illustrées, mais ce n'est pas un problème.



2. Le nouveau rectangle étant sélectionné, cliquez sur la couleur Fond dans le panneau Contrôle et choisissez la nuance Blanc. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.

3. Faites glisser le point inférieur droit du rectangle blanc vers la droite de façon à donner à la forme une largeur d'environ 2,3 pouces et une hauteur de 1,1 pouce. Elle représentera une fenêtre.



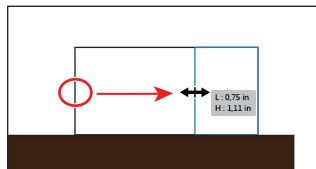
Vous allez créer une copie de la fenêtre en utilisant une touche de modification.

► **Astuce :** Grâce au zoom sur l'illustration, vous disposez d'un contrôle plus fin, mais vous pouvez également saisir les valeurs dans le panneau Transformation après avoir tracé la forme.

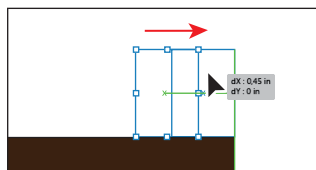
4. Avec l'outil Sélection, appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser vers le haut le rectangle blanc à partir de son centre, jusqu'à voir son bord inférieur s'aligner avec le bord supérieur du rectangle marron. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.

Cette nouvelle forme deviendra la cheminée de la maison.

5. Faites glisser vers la droite le point central gauche du cadre de sélection du rectangle, jusqu'à obtenir une largeur d'environ 0,75 (affichée dans les libellés des dimensions).



6. Faites glisser vers la droite le nouveau rectangle jusqu'à ce que son bord droit s'aligne avec le bord droit du rectangle marron.

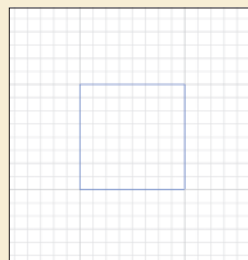


7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

La grille de document

La grille qui s'affiche derrière l'illustration, et sur laquelle des objets peuvent être accolés, permet de travailler plus précisément dans la fenêtre de document. Elle n'apparaît pas à l'impression. Pour tirer parti de ses fonctionnalités, procédez de la manière suivante :

- Pour afficher la grille, choisissez la commande Affichage > Afficher la grille.
- Pour masquer la grille, choisissez la commande Affichage > Masquer la grille.
- Pour accoler un objet aux lignes de la grille, choisissez la commande Affichage > Magnétisme de la grille, sélectionnez l'objet à déplacer et faites-le glisser vers l'emplacement souhaité. Lorsqu'un côté de l'objet est à moins de deux pixels d'une ligne de la grille, il y est automatiquement accolé.
- Pour spécifier l'espacement entre les lignes de la grille, le style de la grille (lignes ou points), sa couleur ou pour indiquer si les grilles doivent apparaître au premier plan ou à l'arrière-plan d'une illustration, choisissez la commande Édition > Préférences > Repères et grille (Windows) ou Illustrator > Préférences > Repères et grille (Mac OS).



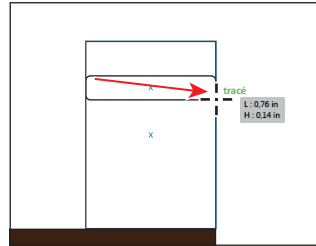
Note : Lorsque l'option Magnétisme de la grille est activée, vous ne pouvez pas utiliser les repères commentés (même si l'article de menu est coché).

Extrait de l'Aide d'Illustrator

Créer des rectangles arrondis

Vous allez ajouter un rectangle arrondi pour une autre partie de l'illustration.

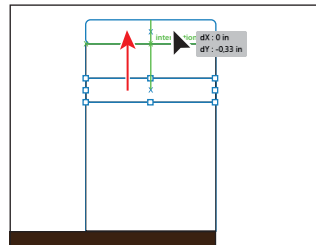
1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez deux fois, *lentement*, sur le dernier rectangle blanc créé (la cheminée).
2. Cliquez sur l'outil Rectangle (▭) en gardant le bouton de la souris enfoncé. Dans le panneau qui s'affiche, sélectionnez l'outil Rectangle arrondi (◻).
3. Positionnez le pointeur sur le bord gauche du petit rectangle blanc, sous le bord supérieur, jusqu'à voir apparaître le mot "tracé". Cliquez et faites glisser vers le bas et la droite, jusqu'au bord droit du rectangle blanc. *Ne relâchez pas encore le bouton de la souris.*
4. Appuyez plusieurs fois sur la touche Flèche bas de façon à diminuer le rayon de l'angle. Si vous obtenez un rayon trop faible, appuyez sur la touche Flèche haut pour le corriger. Vous n'êtes pas obligé de donner au rayon des angles de votre forme celui illustré à la figure. Relâchez le bouton de la souris lorsque la hauteur est environ de 0,14 pouce.



► **Astuce :** Vous pouvez appuyer sur les touches Flèche bas et Flèche haut pour changer rapidement le rayon d'angle.

Vous allez à présent utiliser les repères commentés pour aligner la forme que vous venez de dessiner avec les formes existantes.

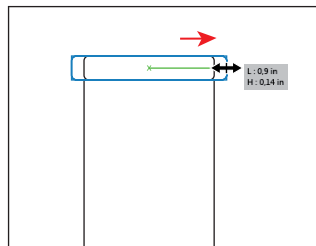
5. Avec l'outil Sélection (🖱️), cliquez à l'intérieur du rectangle arrondi et faites-le glisser de manière à l'aligner horizontalement au centre avec le grand rectangle blanc et en accolant son bord inférieur avec le bord supérieur de ce rectangle (voir figure). Lorsque le mot "intersection" et les lignes vertes s'affichent, relâchez.



► **Astuce :** La couleur des repères commentés est modifiable dans Édition > Préférences > Repères commentés (Windows) ou Illustrator > Préférences > Repères commentés (Mac OS).

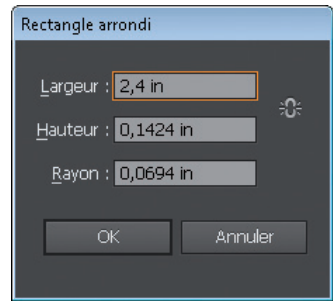
● **Note :** La boîte grise qui apparaît lors du déplacement de la forme indique la distance du déplacement du pointeur par rapport aux axes X et Y.

6. Le rectangle arrondi étant toujours sélectionné, cliquez et faites glisser vers la droite le point de sélection central droit, tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Cela vous permet de redimensionner la forme à partir de son centre. Donnez-lui une largeur d'environ 0,9 pouce puis relâchez le bouton de la souris et ensuite la touche.



7. Le rectangle arrondi étant toujours sélectionné, dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur Fond et choisissez un gris clair (la nuance dont l'infobulle affiche "C=0 M=0 J=0 N=20") afin de remplir la nouvelle forme.
8. Choisissez Sélection > Désélectionner.
9. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
10. Dans le panneau Outils, activez l'outil Rectangle arrondi. Positionnez le pointeur sur le grand rectangle blanc de la fenêtre puis cliquez.

11. Dans la boîte de dialogue Rectangle arrondi, fixez la largeur à **2,4 in** puis cliquez sur OK.

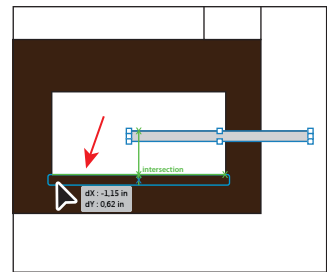


Cette méthode de création d'un rectangle arrondi vous permet d'indiquer une largeur, une hauteur et un rayon d'angle. Si vous cliquez sur le plan de travail avec l'outil Rectangle arrondi actif, les dimensions du dernier rectangle arrondi créé apparaissent par défaut dans la boîte de dialogue.

► **Astuce :** Le dessin avec les repères commentés peut être très pratique, notamment lorsque la précision est nécessaire. Si vous ne les trouvez pas utiles, vous pouvez les désactiver en choisissant Affichage > Repères commentés.

12. Choisissez Affichage > Zoom avant, plusieurs fois, afin d'agrandir l'affichage.

13. Avec l'outil Sélection (☞), faites glisser vers le bas le rectangle arrondi depuis son centre, de façon à le placer sous la forme de la fenêtre, à le centrer horizontalement et à aligner son bord supérieur avec le bord inférieur de la fenêtre. Les repères d'alignement verts vous aideront pour cette opération.



14. Choisissez Fichier > Enregistrer.

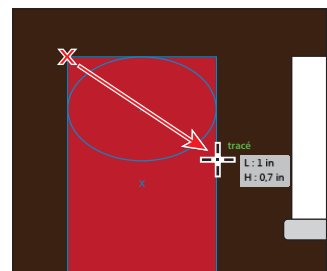
Créer des ellipses

● **Note :** Si vous ne voyez pas la porte rouge, appuyez sur la barre d'espace et faites glisser dans la fenêtre de document afin qu'elle soit parfaitement visible.

Vous allez maintenant dessiner une ellipse avec l'outil Ellipse (⦿) pour représenter la partie supérieure de la porte.

1. Cliquez sur l'outil Rectangle arrondi (▭) en maintenant enfoncé et sélectionnez l'outil Ellipse (⦿).

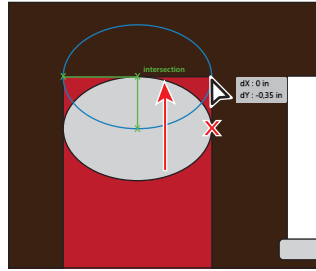
2. Positionnez le pointeur au-dessus du coin supérieur gauche du rectangle rouge (voir le X rouge sur la figure). Les mots "point d'ancrage" apparaissent. Commencez à faire glisser le pointeur vers le bas et la droite, jusqu'à l'alignement sur le bord droit du rectangle rouge, indiqué par l'affichage du mot "tracé". Sans relâcher le bouton de la souris, faites glisser légèrement vers le haut ou vers le bas de façon à obtenir une hauteur d'environ 0,7 in. Relâchez alors le bouton de la souris.



3. Choisissez Affichage > Masquer le contour de sélection.

Nous l'avons expliqué aux leçons précédentes, le cadre de sélection permet de transformer des objets. Si vous le désactivez, vous pouvez faire glisser une forme à l'aide d'un bord ou d'un point d'ancrage sans la modifier.

4. Activez l'outil Sélection (☞). Cliquez et faites glisser l'ellipse vers le haut à l'aide de son point central droit (voir le X rouge dans la figure). Relâchez lorsque le centre de l'ellipse est aligné sur le bord supérieur du rectangle rouge.



5. Choisissez Affichage > Afficher le contour de sélection.

6. Ouvrez le panneau Transformation en choisissant Fenêtre > Transformation. Sélectionnez le rectangle rouge et notez la largeur indiquée dans le panneau Transformation. Cliquez ensuite sur l'ellipse et vérifiez que les deux largeurs sont identiques. Dans le cas contraire, corrigez l'ellipse en saisissant la largeur du rectangle rouge et en appuyant sur Entrée ou Retour. Fermez le groupe du panneau Transformation.

7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

● **Note :** Si vous modifiez sa largeur dans le panneau Transformation, l'ellipse ne sera peut-être plus alignée avec le rectangle. Dans ce cas, avec l'outil Sélection, faites-la glisser horizontalement pour corriger son alignement.

Créer des polygones

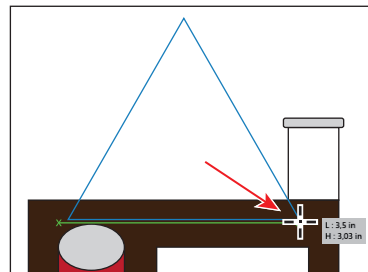
Avec l'outil Polygone (⬡), vous allez à présent créer deux triangles pour le toit de la maison. Par défaut, les polygones sont dessinés à partir de leur centre, ce qui diffère des autres outils que vous avez utilisés jusqu'à présent.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

2. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil Ellipse (◯) en maintenant enfoncé et choisissez l'outil Polygone (⬡).

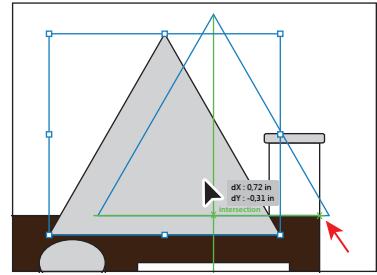
3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur Fond et vérifiez qu'une nuance gris clair est choisie (celle dont l'infobulle affiche "C=0 M=0 J=0 N=20").

4. Positionnez le pointeur au-dessus du rectangle marron. Faites glisser l'outil pour commencer à dessiner un polygone mais ne relâchez pas. Appuyez trois fois sur la touche Flèche bas afin de réduire le nombre de côtés du polygone et d'obtenir un triangle. Appuyez ensuite sur la touche Maj afin de redresser le triangle. Sans relâcher la touche Maj, faites glisser le pointeur vers le bas et la droite jusqu'à ce que les libellés des dimensions indiquent que la largeur est égale à environ 3,5 pouces. Relâchez le bouton de la souris puis la touche Maj.



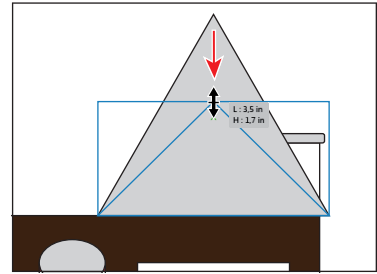
► **Astuce :** Lorsque vous employez l'outil Polygone, les touches Flèche haut et Flèche bas permettent de modifier le nombre de côtés.

5. Avec l'outil Sélection (☞), faites glisser le triangle à partir de son centre jusqu'à aligner son bord inférieur avec le bord haut et droit du grand rectangle marron. Le mot "intersection" apparaît lorsque l'alignement est obtenu. Faites ensuite glisser le triangle légèrement sur la droite afin qu'il déborde du rectangle marron (voir la figure).



6. Avec l'outil Sélection, faites glisser vers le bas le point de sélection central supérieur, jusqu'à obtenir dans les libellés des dimensions une hauteur d'environ 1,7 pouce.

Vous devrez peut-être changer le niveau d'agrandissement ou faire défiler la fenêtre de document pour voir la partie supérieure du triangle.



Mode Dessin arrière

Vous allez à présent employer le mode Dessin arrière pour créer un autre triangle derrière celui que vous venez de tracer.

● **Note:** Si le panneau Outils se trouve sur une colonne, cliquez sur le bouton Modes de dessin (☞) situé en bas de ce panneau pour choisir un mode de dessin dans le menu qui s'affiche.

1. Cliquez sur le bouton Dessin arrière (☞), qui se trouve au bas du panneau Outils.

Tant que ce mode de dessin est actif, chaque nouvelle forme créée à l'aide des méthodes décrites précédemment sera tracée derrière les autres formes présentes sur la page.

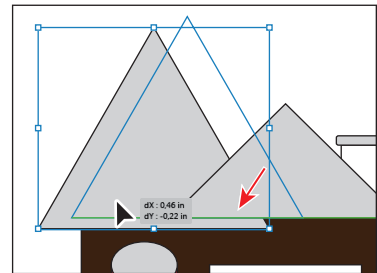
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Polygone (⬡). Positionnez le pointeur à gauche du triangle créé. Cliquez pour ouvrir la boîte de dialogue Polygone. Cliquez sur OK. Vous noterez que le nouveau polygone a été ajouté derrière le triangle existant sur le plan de travail.



Les valeurs données dans la boîte de dialogue Polygone correspondent au rayon et au nombre de côtés employés pour le dernier polygone dessiné (avant que vous ne le modifiez).

● **Note:** Si le triangle plus grand s'étend légèrement au-delà du plan de travail, n'ayez pas d'inquiétude. Vous couperez sa partie supérieure plus loin dans cette leçon.

3. Avec l'outil Sélection (☞), faites glisser le nouveau triangle de manière à aligner son bord inférieur avec le bord supérieur du rectangle marron (voir la figure, le contour bleu). Le triangle étant sélectionné et en place, déplacez-le vers la gauche si nécessaire, en appuyant sur la touche Flèche gauche ou Flèche droite, de façon à le faire déborder légèrement sur la gauche du rectangle marron.



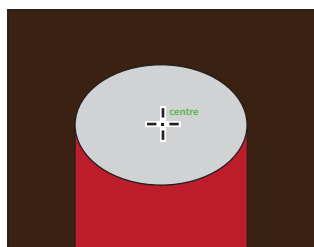
- Le nouveau triangle étant toujours sélectionné, cliquez sur la couleur Fond dans le panneau Contrôle et appliquez un gris plus foncé que celui du triangle plus petit. Nous avons choisi la nuance “C=0 M=0 J=0 N=50”. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.
- Cliquez sur le bouton Dessin normal (☐) au bas du panneau Outils.

● **Note :** Si le panneau Outils se trouve sur une colonne, cliquez sur le bouton Modes de dessin (☐) situé en bas de ce panneau pour choisir le mode Dessin normal dans le menu qui s'affiche.

Créer des étoiles

Vous allez à présent utiliser l'outil Étoile (★) pour créer une étoile qui représentera la fenêtre au-dessus de la porte.

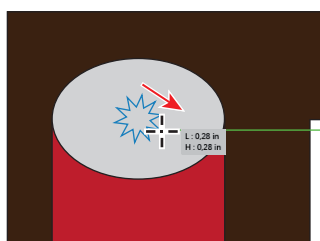
- Activez l'outil Zoom (🔍) dans le panneau Outils et cliquez deux fois, lentement, sur l'ellipse située en partie supérieure du rectangle rouge de la porte.
- Cliquez sur l'outil Polygone (⬡) en maintenant enfoncé et choisissez l'outil Étoile (★). Placez le pointeur au centre de l'ellipse grise. Notez l'affichage du mot “centre”.



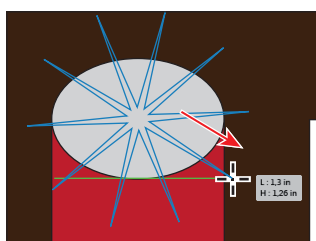
Réalisez la prochaine étape lentement et référez-vous à la figure pendant l'opération. Ne relâchez le bouton de la souris qu'au moment indiqué.

- Cliquez et faites glisser lentement vers la droite afin de créer une étoile. Sans relâcher le bouton de la souris, appuyez cinq fois sur la touche Flèche haut pour obtenir dix branches. Faites glisser jusqu'à obtenir une largeur d'environ 0,28 pouce et arrêtez l'opération, mais sans encore relâcher.

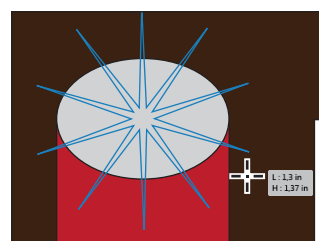
Appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et continuez à faire glisser vers la droite. Ainsi, le rayon intérieur reste constant. Faites glisser jusqu'à obtenir une largeur d'environ 1,3 pouce et arrêtez l'opération, *toujours sans relâcher le bouton de la souris*. Relâchez la touche Ctrl ou Cmd puis appuyez sur la touche Maj. Redimensionnez l'étoile jusqu'à une largeur d'environ 1,3 pouce. Relâchez le bouton de la souris puis la touche Maj. Vous devez obtenir une étoile gris foncé.



Modifier le nombre de branches.



Redimensionner l'étoile.



Contraindre sa forme.

- Dans le panneau Contrôle, à droite du mot “Contour”, saisissez la valeur 0 de façon à changer l'épaisseur du contour. Plus loin dans cette leçon, vous utiliserez l'ellipse et la forme d'étoile pour créer la fenêtre au-dessus de la porte.

Conseils pour tracer des polygones, des spirales et des étoiles

Vous pouvez contrôler la forme des polygones, des spirales et des étoiles en appuyant sur certaines touches pendant que vous les dessinez.

- Pour ajouter ou supprimer des côtés au polygone, des branches à l'étoile ou des segments à une spirale, appuyez sur la touche Flèche haut ou Flèche bas pendant la création de la forme. Cela fonctionne uniquement si vous appuyez sur le bouton de la souris, sinon l'outil reste défini sur la dernière valeur spécifiée.
- Pour faire pivoter la forme, déplacez la souris en arc de cercle.
- Pour conserver un côté ou un angle au sommet, appuyez sur la touche Maj.
- Pour que le rayon intérieur reste constant, commencez la création de la forme et appuyez ensuite sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS).

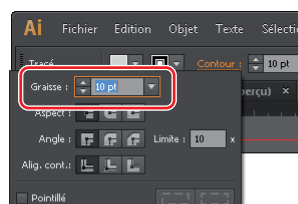
Extrait de l'Aide d'Illustrator

Modifier l'épaisseur et l'alignement d'un contour

Par défaut, les formes sont créées avec un contour d'épaisseur 1 pt. Vous pouvez facilement modifier cette valeur pour rendre le contour plus fin ou plus épais. Les contours sont également, par défaut, alignés sur le centre d'un tracé, mais vous pouvez facilement changer cet alignement à l'aide du panneau Contour.

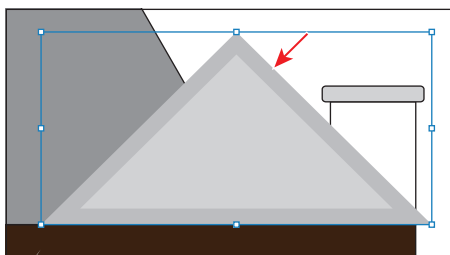
1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez pour sélectionner le plus petit triangle gris qui compose une partie du toit.
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez une fois sur ce triangle.
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Contour" de façon à ouvrir le panneau de même nom. Dans le panneau Contour, fixez la graisse du contour à **10 pt**. Notez que le contour du triangle est par défaut centré sur le bord de la forme.
5. Dans le panneau Contour, cliquez sur le bouton Contour aligné sur l'intérieur (☑). Ainsi, le contour est aligné sur le bord intérieur de la forme.

Le contour est fixé à l'intérieur du triangle afin que le bord inférieur reste visuellement aligné avec celui de l'autre triangle.



- **Note :** Après que vous avez ouvert un panneau dans le panneau Contrôle, comme le panneau Contour dans l'étape précédente, vous devrez probablement le fermer avant de poursuivre. Pour cela, appuyez sur la touche Échap.

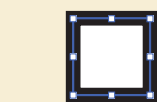
6. Le triangle étant toujours sélectionné, cliquez sur la couleur Contour dans le panneau Contrôle (à gauche du mot "Contour") et choisissez un gris plus foncé que la couleur de fond du triangle.



7. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Alignement du contour

Lorsqu'un objet est un tracé fermé, comme un carré, vous pouvez sélectionner une option du panneau Contour pour aligner le contour au centre (par défaut), à l'intérieur ou à l'extérieur du tracé :



Contour
centré



Contour aligné
sur l'intérieur



Contour aligné
sur l'extérieur

Manipuler les segments de ligne

Vous allez à présent manipuler les lignes droites et les segments de ligne, ou *tracés ouverts*, afin de créer un pot de fleurs. Des formes peuvent être créées de nombreuses manières, la plus simple étant souvent la meilleure.

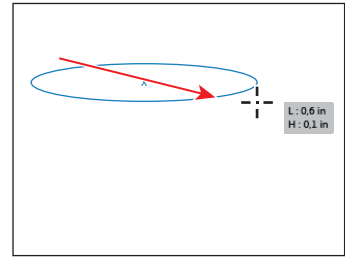
1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez quatre fois dans une zone vide du plan de travail sous la porte rouge.
2. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application.

Vous avez travaillé en mode Aperçu, qui permet de voir comment les objets sont peints avec les couleurs de fond et de contour. Si les attributs de peinture sont gênants, choisissez de travailler en mode Tracés.

3. Choisissez Affichage > Tracés pour passer du mode Aperçu au mode Tracés.

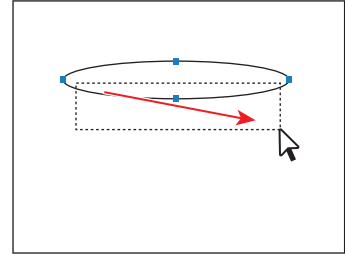
● **Note :** Le mode Tracés retire tous les attributs de peinture, comme le fond et le contour colorés, pour accélérer la sélection et l'actualisation de l'illustration. Vous ne pouvez pas sélectionner ou faire glisser des formes en cliquant dans leur milieu car le remplissage a temporairement disparu.

4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Ellipse (🌀). Sous les formes de la maison, tracez une ellipse de largeur 0,6 pouce et de hauteur 0,1 pouce en vous servant des libellés des dimensions.



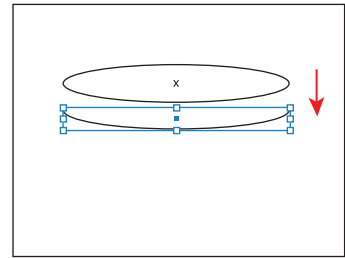
● **Note :** Lorsque vous tracez le rectangle de sélection, assurez-vous de ne pas inclure les points aux extrémités gauche et droite de l'ellipse.

5. Avec l'outil Sélection directe (👉), tracez le rectangle de sélection au travers de la partie inférieure de l'ellipse afin d'en sélectionner la moitié inférieure.
6. Choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller devant pour obtenir un nouveau tracé qui se trouve directement devant l'original.



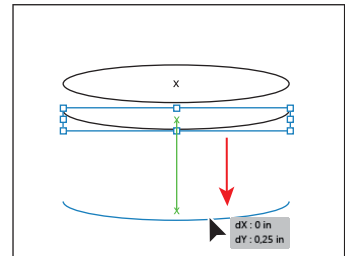
Seule la moitié inférieure de l'ellipse est copiée-collée comme un seul tracé car vous l'avez sélectionnée avec l'outil Sélection directe.

7. Activez l'outil Sélection (👉) et appuyez environ cinq fois sur la touche Flèche bas pour déplacer vers le bas le nouveau tracé.



8. Cliquez et faites glisser le tracé vers le bas jusqu'à voir apparaître une valeur d'environ 0,25 pouce dans le champ dY des libellés des dimensions.

Faites attention à bien positionner le pointeur sur la ligne pour la sélectionner et la déplacer.

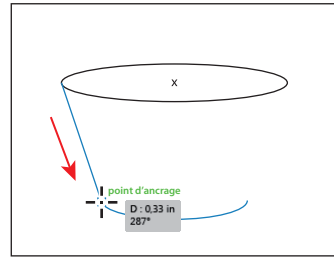


● **Note :** En fonction de la résolution de votre écran, les options de transformation peuvent être affichées dans le panneau Contrôle. Dans ce cas, modifiez la valeur L.

9. Ouvrez le panneau Transformation en cliquant sur le mot "Transformation" dans le panneau Contrôle. Fixez la largeur de la ligne sélectionnée à **0,4 in**.

Vous pouvez également ouvrir le panneau Transformation en choisissant Fenêtre > Transformation.

- Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Trait (✓). Tracez une ligne à partir du point d'ancrage gauche de l'ellipse vers le point d'ancrage gauche du nouveau tracé. Les points d'ancrage sont mis en surbrillance lorsque le trait s'y accole. Répétez la même opération sur le côté droit de l'ellipse.



- Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

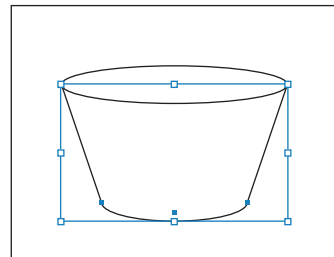
Vous allez ensuite prendre les trois segments de ligne qui composent le pot de fleurs et les joindre pour qu'ils forment un seul tracé.

Joindre des tracés

Lorsque plusieurs tracés ouverts sont sélectionnés, vous pouvez les joindre afin de créer un tracé fermé, comme un cercle. Vous pouvez également joindre les extrémités de deux tracés séparés.

Vous allez à présent joindre les trois tracés afin de créer un seul tracé fermé.

- Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (⌘). Tracez un rectangle de sélection sur l'ensemble des trois tracés que vous venez de créer afin de les sélectionner tous (sans la partie supérieure de l'ellipse).



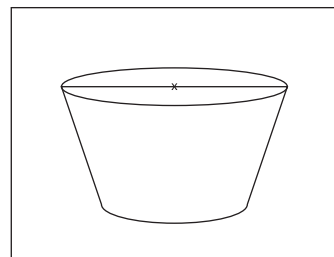
- Choisissez Objet > Tracé > Joindre.

Les trois tracés sont convertis en un seul. Illustrator identifie les points d'ancrage aux extrémités de chacun d'eux et joint les points les plus proches.

► **Astuce :** Après avoir sélectionné les tracés, vous pouvez également les joindre en appuyant sur Ctrl+J (Windows) ou Cmd+J (Mac OS).

- Le tracé étant sélectionné, choisissez à nouveau Objet > Tracé > Joindre. Choisissez Sélection > Désélectionner pour voir le tracé joint.

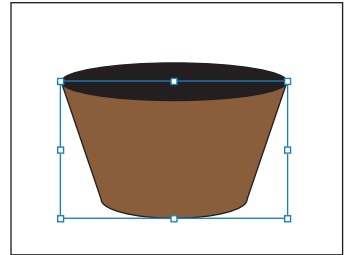
En connectant les deux extrémités du tracé, vous créez un tracé fermé. Si vous sélectionnez un seul tracé ouvert et choisissez Objet > Tracé > Joindre, Illustrator crée un segment entre les extrémités du tracé ouvert de manière à créer un tracé fermé.



- Avec l'outil Sélection, tracez un cadre de sélection autour des deux formes du pot de fleurs. Dans le panneau Contrôle, fixez l'épaisseur de contour à **1 pt** et les couleurs de contour et de fond à noir.

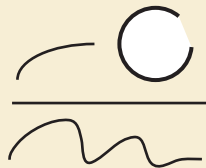
● **Note :** Si vous souhaitez uniquement remplir la forme avec une couleur, il n'est pas indispensable de joindre les points pour créer un tracé fermé. En effet, un tracé ouvert peut avoir une couleur de fond. En revanche, cette opération est indispensable si vous souhaitez qu'un contour apparaisse autour de la zone remplie.

5. Choisissez Affichage > Aperçu.
 6. Choisissez Sélection > Désélectionner. Sélectionnez la forme inférieure du pot de fleurs et choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan.
 7. Dans le panneau Contrôle, choisissez une couleur de fond marron (“C=35 M=60 J=80 N=25”).
- **Note :** Pour sélectionner un tracé sans fond, vous devez cliquer sur le contour ou utiliser un rectangle de sélection.
8. Appuyez sur la touche Maj et, avec l’outil Sélection, cliquez sur l’ellipse pour l’ajouter à la sélection.
 9. Choisissez Objet > Associer puis Sélection > Désélectionner.

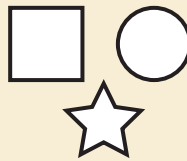


Tracé ouvert et tracé fermé

Lorsque vous dessinez, vous créez une ligne appelée *tracé*. Un tracé est composé d’un ou de plusieurs segments droits ou incurvés. Le début et la fin de chaque segment sont indiqués par des points d’ancrage qui fonctionnent à la manière d’épingles maintenant un fil en place. Un tracé peut être fermé (un cercle, par exemple) ou ouvert, s’il comprend des extrémités distinctes (une ligne ondulée, par exemple).



Tracés ouverts



Tracés fermés

Les tracés – ouverts et fermés – peuvent avoir une couleur de fond.

Extrait de l’Aide d’Illustrator

L’outil Largeur

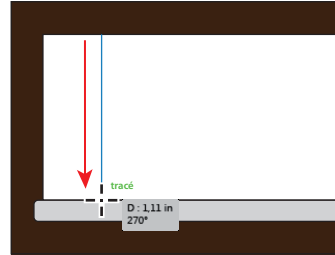
Vous pouvez non seulement ajuster l’épaisseur et l’alignement d’un contour, mais également modifier sa largeur avec l’outil Largeur (L) ou en lui appliquant des profils. Cela permet de faire varier le contour d’un tracé.

Vous allez à présent employer l’outil Largeur pour créer des rideaux.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Dans le panneau Outils, activez l’outil Zoom (Z) puis cliquez trois fois sur le rectangle blanc de la fenêtre.

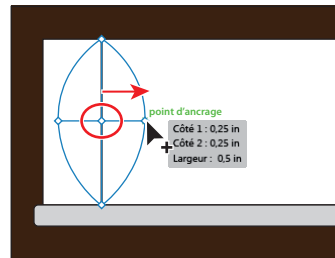
2. Appuyez sur la touche Maj et, avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur le rectangle blanc, le rectangle gris arrondi qui se trouve en dessous et le rectangle marron. Choisissez Objet > Verrouiller > Sélection de manière à les verrouiller temporairement.

3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Trait (↘) et positionnez le pointeur en partie haute du rectangle blanc, loin de son bord gauche. Maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser vers le bas, en alignant l'extrémité du trait sur le bord inférieur du rectangle blanc. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.



4. Dans le panneau Contrôle, vérifiez que le trait possède une couleur de fond noire et une épaisseur de contour de 1 pt.

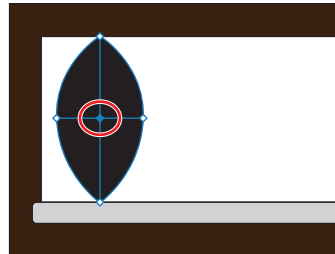
5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Largeur (⌘). Positionnez le pointeur sur le milieu du trait. Notez le symbole plus (+) à côté du pointeur (⌘). Faites glisser le pointeur vers la droite en l'éloignant du trait. Pendant cette opération, notez que le contour s'élargit vers la gauche et la droite de manière égale. Relâchez le bouton de la souris lorsque les libellés des dimensions affichent 0,25 pouce pour Côté 1 et Côté 2.



Le nouveau point sur le contour du trait d'origine est appelé *point de largeur*. Les lignes qui partent du point de largeur sont les poignées. Les points de largeur créés sur un angle ou sur un point d'ancrage sélectionné directement restent collés au point d'ancrage pendant la modification simple du tracé.

6. Le point de largeur sur le tracé (encerclé sur la figure) doit être sélectionné. Vous pouvez le savoir car il n'est pas creux comme les points placés aux extrémités des poignées. Supprimez-le en appuyant sur Suppr.

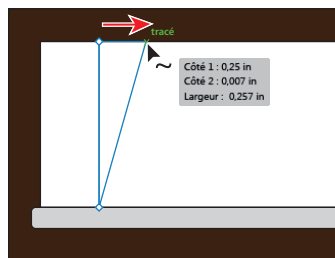
Puisque vous n'avez créé qu'un seul point de largeur sur le tracé, sa suppression enlève intégralement la largeur.



● **Note :** Si vous devez à nouveau sélectionner le point, assurez-vous que l'outil Largeur est actif, positionnez le pointeur au-dessus du point puis cliquez dessus.

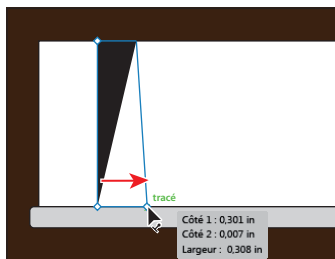
● **Note :** Avec l'outil Largeur, vous modifiez uniquement le contour de l'objet.

7. Positionnez le pointeur sur le point d'ancrage supérieur du trait. Notez le symbole tilde (~) à côté du pointeur (↖). Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser vers la droite jusqu'à ce que la valeur de Côté 1 soit environ égale à 0,25 pouce. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.



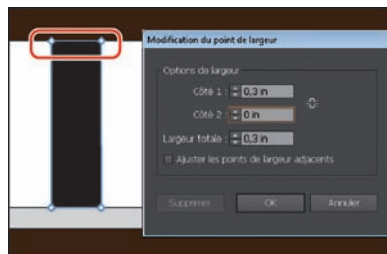
La touche de modification permet de modifier un côté du contour non les deux, comme c'était le cas précédemment.

8. Positionnez le pointeur au-dessus du point d'ancrage inférieur du trait. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et éloignez le pointeur vers la droite, jusqu'à ce que la valeur de Côté 1 soit d'environ 0,3 pouce. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



► **Astuce :** Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Modification du point de largeur pour être certain que les points de largeur seront identiques.

9. L'outil Largeur étant toujours sélectionné, placez le pointeur sur le point de largeur supérieur ou sur une poignée du trait. Lorsqu'il change d'aspect (↖), double-cliquez de manière à ouvrir la boîte de dialogue Modification du point de largeur. Fixez la valeur de Côté 1 à **0,3 in**, celle de Côté 2, à **0**, puis cliquez sur OK.

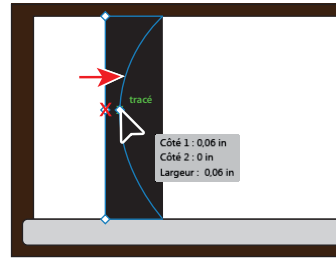


La boîte de dialogue Modification du point de largeur permet d'ajuster les deux côtés ensemble ou séparément, avec une précision plus élevée. Cliquez sur le bouton Ajuster la largeur proportionnellement (☰) pour lier Côté 1 et Côté 2 et obtenir des valeurs ajustées proportionnellement. Si vous cochez la case Ajuster les points de largeur adjacents, les changements effectués sur le point de largeur sélectionné affectent les autres points de largeur qui se trouvent sur le contour.

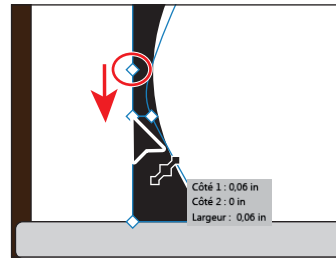
10. Positionnez le pointeur sur le point de largeur inférieur ou sur une poignée du trait. Lorsqu'il change d'aspect (↖), double-cliquez de manière à ouvrir la boîte de dialogue Modification du point de largeur. Fixez la valeur de Côté 1 à **0,3 in**, celle de Côté 2, à **0**, puis cliquez sur OK.

11. Positionnez le pointeur au centre du trait (indiqué par le X sur la figure). Cliquez et faites glisser vers la droite jusqu'à donner à Côté 1 une largeur d'environ 0,06 pouce.

● **Note :** Vous n'êtes pas obligé de placer le pointeur sur le centre du trait et de le faire glisser pour créer un autre point de largeur. Vous pouvez procéder à partir de n'importe quel endroit du contour.



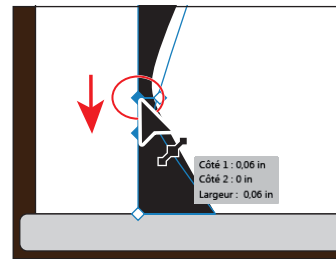
12. Positionnez le pointeur sur le nouveau point de largeur (encerclé sur la figure) et, tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), faites-le glisser vers le bas de façon à le copier. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.



13. Cliquez sur le nouveau point de largeur pour le sélectionner.

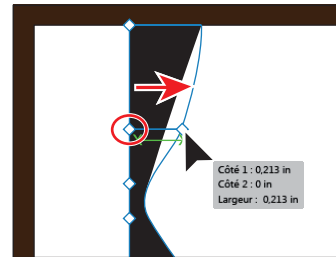
Vous allez à présent sélectionner un autre point de largeur et déplacer les deux. N'hésitez pas à augmenter le niveau d'agrandissement sur le trait.

14. Appuyez sur la touche Maj et, avec l'outil Largeur, cliquez sur le point de largeur situé au-dessus de celui qui était déjà sélectionné. Relâchez la touche Maj. Faites glisser légèrement le deuxième point de largeur vers le bas. Notez que tous les points de largeur se déplacent ensemble et proportionnellement.



15. Positionnez le pointeur entre le point de largeur supérieur et le deuxième point à partir du haut (aidez-vous de la figure). Cliquez et faites glisser vers la droite jusqu'à donner à Côté 1 une largeur d'environ 0,2 pouce.

16. Choisissez Fichier > Enregistrer.

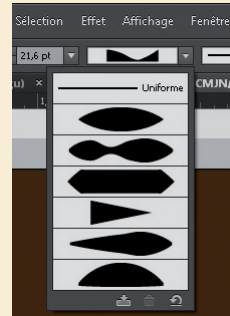


► **Astuce :** Vous pouvez faire glisser un point de largeur au-dessus d'un autre pour créer un point de largeur discontinu. Si vous double-cliquez sur un point de largeur discontinu, vous ouvrez la boîte de dialogue Modification du point de largeur qui permet de modifier les deux points de largeur.

Enregistrer des profils de largeur

Après avoir défini la largeur du contour, vous pouvez enregistrer le profil de largeur variable à partir du panneau Contour ou du panneau Contrôle.

Les profils de largeur, sélectionnés sur la liste déroulante Profil de largeur du panneau Contrôle ou du panneau Contour, peuvent être appliqués aux tracés sélectionnés. Lorsqu'un contour sans largeur variable est sélectionné, la liste affiche l'option Uniforme, laquelle permet également de supprimer un profil de largeur variable d'un objet. Pour restaurer le paramètre de profil de largeur par défaut, cliquez sur le bouton Réinitialiser les profils situé en bas de la liste déroulante Profil de largeur.



Les contours auxquels sont appliqués des profils de largeur variable sont signalés dans le panneau Aspect à l'aide d'un astérisque (*).

Extrait de l'Aide d'Illustrator


Vectoriser des contours

Par défaut, les tracés, comme les traits, peuvent avoir une couleur de contour mais pas de couleur de fond. Si vous créez un trait dans Illustrator et si vous souhaitez lui appliquer un contour et un fond, vous devez le vectoriser afin de le convertir en une forme fermée (ou tracé transparent).

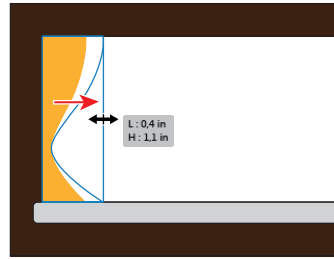
Vous allez vectoriser le contour des rideaux que vous venez de créer.

1. Le trait étant toujours sélectionné, choisissez [Sans] pour la couleur de fond du panneau Contrôle, si cette option n'est pas déjà activée.

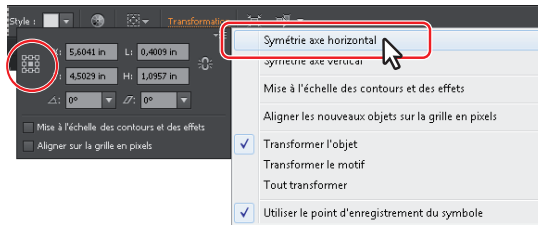
● **Note :** Si le trait possède initialement une couleur de fond, un groupe plus complexe est créé lorsque vous choisissez Vectoriser le contour.

2. Choisissez Objet > Tracé > Vectoriser le contour. Cette opération crée une forme pleine qui correspond à un tracé fermé.
3. La nouvelle forme étant sélectionnée, cliquez sur la couleur de fond dans le panneau Contrôle et changez-la en orange clair ("C=0 M=35 J=85 N=0"). Cliquez sur la couleur de contour et choisissez [Sans] .
4. Avec l'outil Sélection () et tout en appuyant sur la touche Maj, faites glisser le bord gauche de la forme du rideau vers la gauche. Lorsqu'il s'aligne avec le bord gauche du rectangle blanc de la fenêtre, relâchez le bouton de la souris puis la touche.

- Faites glisser vers la droite le point de sélection central droit de la forme du rideau afin de l'agrandir légèrement.
- Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser la forme du rideau vers la droite, jusqu'à aligner son bord droit sur le bord droit de rectangle blanc.

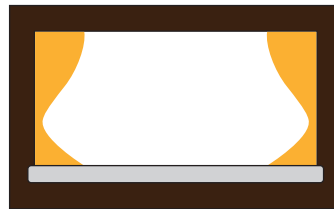


- Dans le panneau Contrôle, cliquez sur "Transformation" de façon à ouvrir le panneau Transformation (Fenêtre > Transformation). Assurez-vous que le point central du localisateur de point de référence (📏) est sélectionné (pour que le rideau bascule autour de son centre). Choisissez Symétrie axe horizontale dans le menu du panneau Transformation menu (☰).



● **Note :** Selon la résolution de votre écran, il est possible que le mot "Transformation" n'apparaisse pas dans le panneau Contrôle. Cliquez alors sur les liens X, Y, L ou H soulignés pour ouvrir le panneau Transformation.

- Choisissez Objet > Tout déverrouiller puis Sélection > Désélectionner.
- Avec l'outil Sélection, sélectionnez le rectangle blanc de la fenêtre. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Contour" pour ouvrir le panneau de même nom. Cliquez sur le bouton Contour aligné sur l'extérieur (☰).
- Sélectionnez le rectangle arrondi gris qui se trouve sous le rectangle blanc de la fenêtre et les formes du rideau. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan.
- Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.
- Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

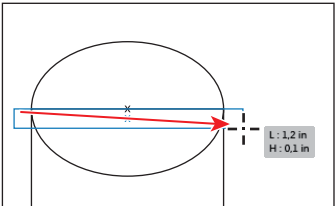


Combinaison et modification de formes

Dans Illustrator, vous pouvez combiner des objets vectoriels de différentes manières. Les tracés ou les formes résultantes diffèrent selon la méthode employée pour combiner les tracés. La première méthode qui sera présentée se fonde sur l'outil Concepteur de forme. Celui-ci permet de fusionner, de supprimer, de remplir et de modifier des formes et des tracés superposés directement sur le plan de travail, cela de manière visuelle et intuitive.

L'outil Concepteur de forme

À l'aide de l'outil Concepteur de forme (☞), vous allez modifier l'aspect de la porte rouge et créer la fenêtre placée au-dessus. Vous dessinerez ensuite un nuage.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (☞) puis cliquez sur la forme de l'étoile. Masquez-la temporairement en choisissant Objet > Masquer > Sélection.
 2. Activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez trois fois au-dessus de la porte rouge.
 3. Choisissez Affichage > Tracés afin de pouvoir dessiner sans affecter les autres formes.
 4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Rectangle (■). Positionnez le pointeur à gauche de la partie supérieure de la porte. Lorsque le repère d'alignement vert apparaît, cliquez et faites glisser vers le bas et la droite afin d'obtenir un rectangle de largeur 1,2 pouce et de hauteur 0,1 pouce, environ.
- 
5. Choisissez Affichage > Aperçu.
 6. Avec l'outil Sélection, appuyez sur Maj et cliquez pour ajouter l'ellipse grise et le rectangle rouge à la sélection. Les trois formes étant sélectionnées, choisissez l'outil Concepteur de forme (☞) dans le panneau Outils.

Avec l'outil Concepteur de forme, vous allez à présent combiner, supprimer et peindre ces formes.

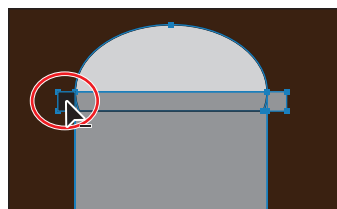
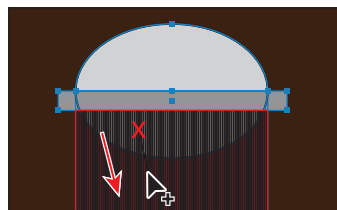
► **Astuce :** Si vous augmentez le facteur de zoom, vous verrez mieux les formes que vous combinez.

7. Positionnez le pointeur au-dessus de la partie inférieure de l'ellipse (voir la croix rouge sur la figure). Faites glisser vers le bas dans le rectangle rouge. Servez-vous de la figure comme guide. Relâchez pour combiner les formes.

Pour modifier des formes avec l'outil Concepteur de forme, il faut qu'elles soient sélectionnées. Lorsque vous activez l'outil Concepteur de forme, les formes superposées sont temporairement divisées en objets séparés. Lorsque vous faites glisser depuis une partie vers une autre, un contour rouge apparaît afin de révéler la forme finale qui sera obtenue par la fusion des formes.

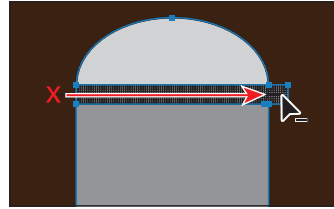
8. Les formes étant toujours sélectionnées, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur la partie gauche du rectangle pour la supprimer.

Vous aurez noté que, lorsque vous appuyez sur la touche de modification, un symbole moins (-) apparaît sur le pointeur (☞_-).



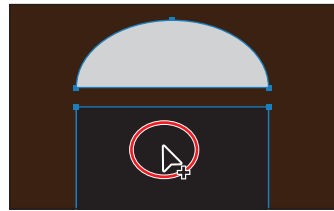
Vous allez à présent supprimer un ensemble de formes.

9. L'outil Concepteur de forme étant actif, positionnez le pointeur à gauche du petit rectangle sous l'ellipse (voir le X rouge sur la figure). Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser vers la droite pour supprimer toutes les formes. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.



Notez que toutes les formes qui seront supprimées sont repérées pendant que vous faites glisser.

10. Les formes étant toujours sélectionnées, fixez, dans le panneau Contrôle, la couleur de fond à rouge ("C=15 M=100 J=90 N=10"). Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau. Cette opération ne change rien sur le plan de travail. Positionnez le pointeur sur le plus grand rectangle qui représente la porte et cliquez pour lui appliquer la couleur de fond.

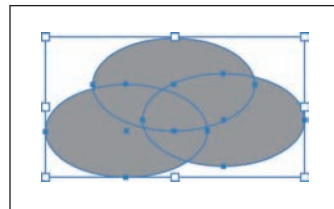


Vous pouvez appliquer un fond à n'importe quelle forme en commençant par sélectionner la couleur de fond puis en cliquant sur la forme.

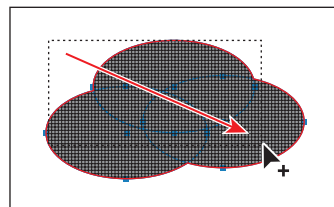
11. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
12. Choisissez Objet > Tout afficher pour afficher la forme de l'étoile.

Vous allez vous servir de l'outil Concepteur de forme pour dessiner un nuage simple.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Ellipse (●) et, au-dessus de la cheminée, dessinez une ellipse de largeur 1,4 pouce et de hauteur 0,8 pouce.
2. Avec l'outil Sélection, et en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), faites glisser deux fois l'ellipse afin d'en créer deux exemplaires.
3. Avec l'outil Sélection, positionnez les formes comme l'illustre la figure puis sélectionnez-les.
4. Dans le panneau Outils, choisissez l'outil Concepteur de forme (☞).



5. Appuyez sur la touche Maj et, en partant de l'angle supérieur gauche des formes, tracez un rectangle de sélection sur l'ensemble des formes. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.



► **Astuce :** En appuyant sur Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS) et en traçant avec l'outil Concepteur de forme un rectangle de sélection sur les formes, vous pouvez supprimer l'ensemble de formes sélectionnées.

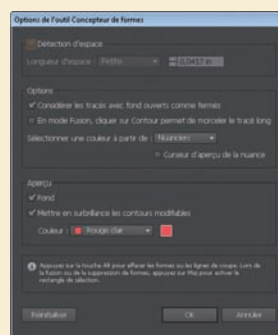
6. Activez l'outil Sélection et, la forme étant sélectionnée, dans le panneau Contrôle, choisissez la couleur de fond Blanc et la couleur de contour Noir.
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

► **Astuce :** Pour de plus amples informations concernant l'outil Concepteur de forme et les options disponibles dans sa boîte de dialogue, consultez la rubrique "Concepteur de forme" dans l'Aide d'Illustrator.

Options de l'outil Concepteur de forme

Vous pouvez définir et personnaliser diverses options, comme la détection d'espace, la coloration de la source et l'application de tons clairs pour améliorer la fusion et obtenir le résultat visuel souhaité.

Cliquez deux fois sur l'icône de l'outil Concepteur de forme dans le panneau Outils pour définir ces options dans la boîte de dialogue Options de l'outil Concepteur de forme.



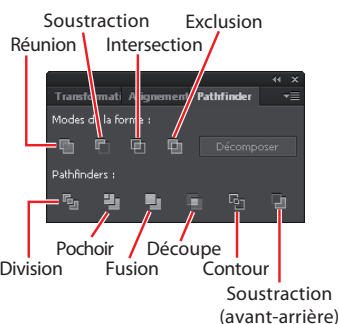
Extrait de l'Aide d'Illustrator

Les effets Pathfinder

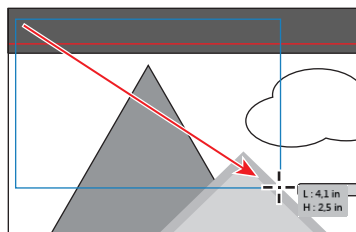
Dans le panneau Pathfinder, les boutons de la rangée inférieure, appelés *effets Pathfinder*, permettent de combiner des formes de différentes manières afin de créer des tracés ou des groupes de tracés par défaut. Lorsqu'un effet Pathfinder est appliqué, par exemple Fusion, les objets d'origine sélectionnés sont transformés de manière permanente. Si le résultat de l'effet produit plusieurs formes, elles sont automatiquement associées.

À présent, vous allez terminer le toit de la maison en supprimant une partie de l'un des triangles gris.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Maintenez enfoncée la barre d'espacement de manière à accéder à l'outil Main (☞). Déplacez le plan de travail légèrement vers le bas afin que la zone grise qui déborde soit visible.
2. Choisissez Fenêtre > Pathfinder pour ouvrir le groupe du panneau Pathfinder.



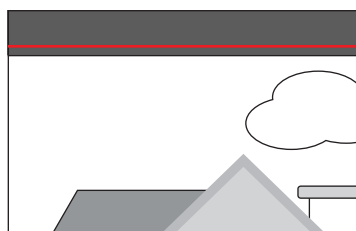
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Rectangle (■). Positionnez le pointeur en dehors du plan de travail, sur la gauche. Cliquez et tracez un rectangle qui recouvre la partie supérieure du plus grand triangle (aidez-vous de la figure).



4. Activez l'outil Sélection (☞), appuyez sur la touche Maj et cliquez sur le plus grand triangle pour l'ajouter à la sélection.
5. Les formes étant sélectionnées, dans le panneau Pathfinder, cliquez sur le bouton Soustraction (■).

La nouvelle forme étant sélectionnée, remarquez le mot “tracé” sur le côté gauche du panneau Contrôle.

6. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan.
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Utiliser les modes de la forme

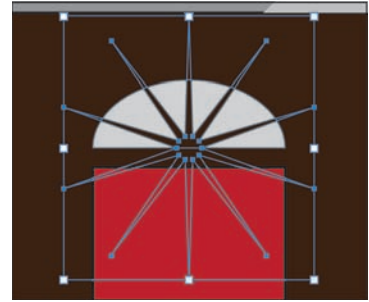
À l'instar des effets Pathfinder, les boutons de la rangée supérieure du panneau Pathfinder, appelés *modes de la forme*, créent des tracés, mais ils peuvent également servir à créer des formes composées. Lorsque plusieurs formes sont sélectionnées, cliquer sur un mode de la forme tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) crée une forme composée à la place d'un tracé. Les objets sous-jacents d'origine étant conservés, il est toujours possible de sélectionner chacun d'eux. Cette technique sera utile si vous devez reprendre ultérieurement les formes d'origine.

Vous allez à présent utiliser les modes de la forme pour terminer la fenêtre au-dessus de la porte.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
 2. Activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez plusieurs fois sur l'étoile qui se trouve au-dessus du rectangle rouge.
- **Note :** Si l'étoile ne s'affiche pas, choisissez Objet > Tout afficher pour la faire réapparaître.
3. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez pour sélectionner l'étoile, appuyez sur la touche Maj puis cliquez sur l'ellipse grise placée derrière. Relâchez la touche Maj et cliquez de nouveau sur l'ellipse pour en faire l'objet clé.
 4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Alignement horizontal au centre (☰).

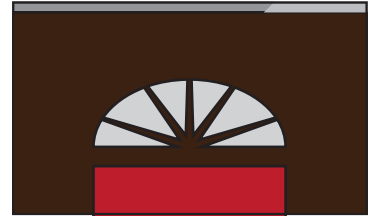
5. Les objets étant sélectionnés, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et, dans le panneau Pathfinder, cliquez sur le bouton Soustraction (■).

Vous obtenez une forme composée qui dessine le contour de l'intersection des deux objets. Vous pouvez toujours modifier séparément les deux formes de l'étoile et de l'ellipse.



6. Choisissez Sélection > Désélectionner pour afficher la forme finale.

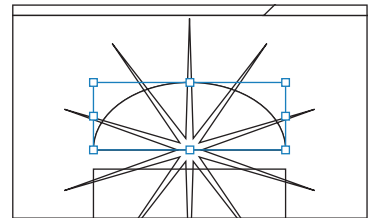
L'étoile a été retirée de l'ellipse et le contour se trouve autour de la forme finale de la fenêtre.



► **Astuce :** Pour modifier les formes d'origine qui constituent une forme composée, vous pouvez aussi les sélectionner individuellement avec l'outil Sélection directe (⌘).

7. Avec l'outil Sélection, double-cliquez sur la forme de fenêtre au-dessus de la porte afin de passer en mode Isolation.

8. Choisissez Affichage > Tracés pour que les deux formes soient visibles (l'ellipse et l'étoile). Cliquez sur le bord de l'ellipse afin de la sélectionner, si ce n'est pas déjà le cas. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur Fond à Blanc.



● **Note :** Pour redimensionner précisément une forme, on a intérêt à augmenter le facteur de zoom ou à modifier la largeur et la hauteur de la forme sélectionnée dans le panneau Transformation.

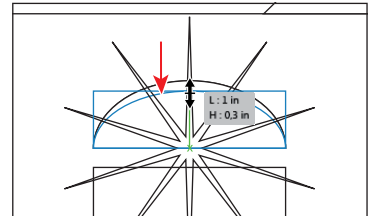
9. Faites glisser la poignée centrale haute du cadre de sélection de l'ellipse afin de réduire sa taille. Donnez-lui une hauteur d'environ 0,3 pouce. Gardez l'ellipse sélectionnée.

10. Choisissez Affichage > Aperçu.

11. Choisissez Édition > Copier pour copier la forme de l'ellipse. Choisissez Sélection > Désélectionner.

12. Appuyez sur la touche Échap pour quitter le mode Isolation.

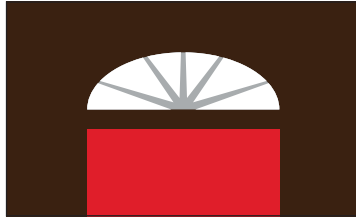
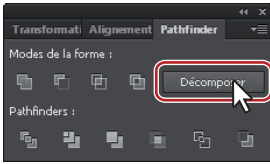
13. Avec l'outil Sélection, sélectionnez de nouveau la forme de la fenêtre. Choisissez Édition > Coller derrière. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond de la copie de l'ellipse à gris foncé ("C=0 M=0 J=0 N=40") et vérifiez que sa couleur de contour est [Sans].



14. Choisissez Sélection > Désélectionner. Sélectionnez de nouveau la forme de la fenêtre (la forme composée). Ouvrez le panneau Contour en cliquant sur son icône (≡) sur le côté droit de l'espace de travail. Fixez la graisse du contour à 0 en cliquant sur la flèche vers le bas située à gauche du champ ou en y saisissant cette valeur et en appuyant sur Entrée ou Retour. Réduisez le panneau Contour en cliquant sur son onglet. Gardez sélectionnée la forme composée de la fenêtre.

Vous allez à présent décomposer la forme de la fenêtre. La décomposition d'une forme composée permet d'en conserver la forme mais empêche alors de sélectionner ou de modifier les objets d'origine.

15. Dans le panneau Pathfinder, cliquez sur le bouton Décomposer. Fermez le groupe du panneau Pathfinder. Choisissez Sélection > Désélectionner.



► **Astuce :** En général, vous décomposez un objet lorsque vous souhaitez modifier les attributs d'aspect et les autres propriétés des éléments qui le composent.

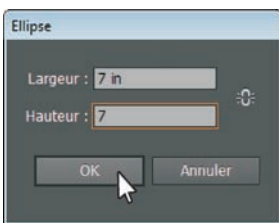
16. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre puis Fichier > Enregistrer.

Mode Dessin intérieur

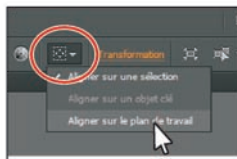
Vous allez à présent apprendre à dessiner une forme à l'intérieur d'une autre en utilisant le mode Dessin intérieur.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Ellipse (○). Positionnez le pointeur au-dessus de l'angle supérieur gauche du plan de travail puis cliquez. Dans la boîte de dialogue Ellipse, saisissez 7 in dans le champ Largeur et 7 dans le champ Hauteur. Cliquez sur OK.
2. L'ellipse étant sélectionnée, choisissez Aligner sur le plan de travail dans le menu Aligner sur (☑) du panneau Contrôle. Cliquez sur les boutons Alignement horizontal au centre (H) et Alignement vertical au centre (V).
3. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond à bleu ("C=70 M=15 J=0 N=0") et l'épaisseur de contour à 0.

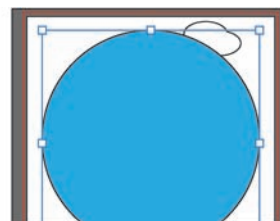
● **Note :** Si les options d'alignement n'apparaissent pas dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Alignement" de façon à ouvrir le panneau Alignement.



Créer l'ellipse.



Aligner l'ellipse.



Changer la couleur de fond.

● **Note :** Si le panneau Outils se trouve sur une colonne, cliquez sur le bouton Modes de dessin (☑) situé en bas de ce panneau pour choisir le mode Dessin intérieur dans le menu qui s'affiche.

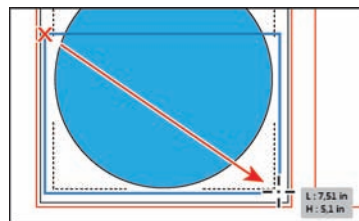
4. Cliquez sur le bouton Dessin intérieur (☑), qui se trouve au bas du panneau Outils.

Ce bouton est actif lorsqu'une seule forme est sélectionnée (tracé, tracé transparent ou texte). Il permet de dessiner à l'intérieur de celle-ci uniquement. Chaque nouvelle forme créée sera à présent tracée à l'intérieur de la forme sélectionnée (le cercle). Notez que le cercle bleu est entouré par un rectangle ouvert en pointillé. Il indique que tout ce que vous pourrez dessiner, coller ou importer le sera à l'intérieur du cercle.



5. Choisissez Sélection > Désélectionner.

6. Activez l'outil Rectangle (■) et tracez un rectangle qui débute à environ un tiers sous la partie supérieure du grand cercle et légèrement à sa gauche (voir le X rouge sur la figure). Faites glisser vers le bas et la droite, en créant un rectangle suffisamment grand pour recouvrir la partie inférieure du cercle.

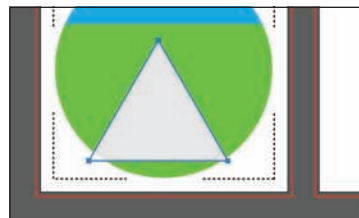


7. Le rectangle étant sélectionné, dans le panneau Contrôle, choisissez une couleur verte ("C=50 M=0 J=100 N=0").

Notez que le cercle est toujours entouré d'un rectangle ouvert en pointillé qui indique que le mode Dessin intérieur est toujours actif.

8. Dans le panneau Outils, choisissez l'outil Polygone (⬡). Positionnez le pointeur au milieu du cercle puis cliquez. Dans la boîte de dialogue Polygone, changez le rayon à **2,6 in** et le nombre de côtés à **3**. Cliquez sur OK.

9. À l'aide du panneau Contrôle, donnez à la forme une couleur de fond gris clair ("C=0 M=0 J=0 N=10").



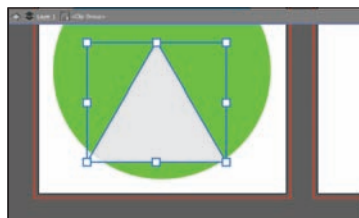
Lorsque vous avez terminé votre dessin à l'intérieur d'une forme, cliquez sur le bouton Dessin normal (■) afin que les formes suivantes soient ajoutées de manière normale. Pour le moment, si vous tentez de sélectionner le triangle ou le rectangle, vous sélectionnez à la place le cercle. Si vous déplacez ce cercle, les formes qu'il contient se déplacent également. Si vous redimensionnez ou modifiez la forme du cercle, les formes incluses changent.

10. Choisissez Sélection > Désélectionner. Cliquez sur le bouton Dessin normal (■) au bas du panneau Outils.

Modifier du contenu dessiné à l'intérieur

Vous allez à présent modifier les formes qui se trouvent à l'intérieur du cercle.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le triangle gris. Notez que le cercle bleu est sélectionné, non le triangle. Double-cliquez sur le triangle gris pour passer en mode Isolation. Cliquez une nouvelle fois sur ce triangle pour le sélectionner.



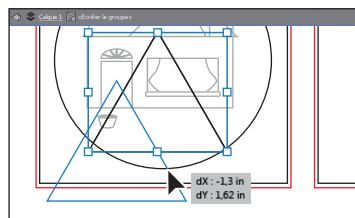
► **Astuce :** Vous pouvez séparer les formes en sélectionnant le cercle bleu avec l'outil Sélection et en choisissant Objet > Masque d'écrêtage > Annuler. Cette opération produit trois formes séparées, l'une au-dessus de l'autre.

● **Note :** Si vous dessinez une forme en dehors du cercle, elle semblera disparaître. En effet, le cercle masque toutes les formes ajoutées et donc seules celles tracées à l'intérieur apparaissent.

● **Note :** Si le panneau Outils se trouve sur une colonne, cliquez sur le bouton Modes de dessin (■) situé en bas de ce panneau pour choisir le mode Dessin normal dans le menu qui s'affiche.

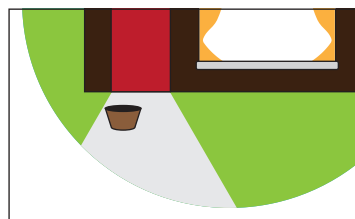
Le triangle étant sélectionné, notez l'affichage du bouton Modifier le contenu (G) sur la gauche du panneau Contrôle. Notez également la barre grise en partie supérieure de la fenêtre de document. Elle indique que le contenu est un groupe d'écrêtage.

2. Choisissez Affichage > Tracés pour voir les autres formes. Avec l'outil Sélection, faites glisser vers le bas et la gauche le triangle à partir d'un côté, jusqu'à obtenir le résultat illustré ci-contre.



La forme représentera une allée qui commence au niveau de la porte. Les valeurs de dX et de dY affichées dans les libellés des dimensions seront probablement différentes de celles indiquées sur la figure, mais ce n'est pas un problème.

3. Choisissez Affichage > Aperçu pour voir à nouveau les formes pleines.
4. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre, si nécessaire.
5. Appuyez sur la touche Échap pour sortir du mode Isolation.
6. Choisissez Sélection > Désélectionner.
7. Avec l'outil Sélection, cliquez sur la forme du gazon. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan. Cliquez sur une zone vide du plan de travail pour annuler la sélection.
8. Choisissez Fichier > Enregistrer.



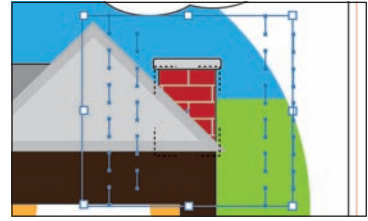
● **Note :** Votre allée (le triangle gris) ne sera peut-être pas exactement comme sur la figure, mais cela n'a pas d'importance.

En mode Dessin intérieur, vous pouvez également coller ou importer du contenu dans un tracé, un tracé transparent ou du texte. Vous allez à présent coller dans la cheminée une illustration qui provient d'un autre fichier, cela pour lui donner l'aspect des briques.

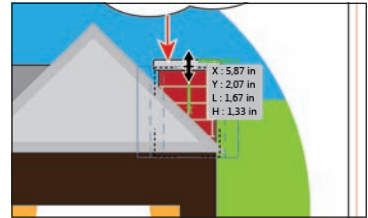
1. Choisissez Fichier > Ouvrir et sélectionnez le fichier pieces.ai dans le dossier Lesson03 sur votre disque dur.
2. Rendez-vous sur le premier plan de travail, celui qui comprend les formes des briques rouges. Activez l'outil Sélection et cliquez sur le groupe des briques. Choisissez Édition > Copier. Gardez le fichier pieces.ai ouvert.
3. Cliquez sur l'onglet ventemaison.ai pour revenir à ce document.
4. Avec l'outil Sélection (M), cliquez sur le grand rectangle de la cheminée. Cliquez sur le bouton Dessin intérieur (G) situé au bas du panneau Outils.

5. Choisissez Édition > Coller.

Le groupe des briques est collé à l'intérieur du rectangle de la cheminée et est sélectionné.



6. Appuyez sur les touches Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS) et, avec l'outil Sélection, faites glisser la poignée de sélection centrale supérieure vers le bas afin de réduire la taille des briques. Lorsque le motif s'adapte mieux à la cheminée, relâchez le bouton de la souris puis les touches.



7. Cliquez sur le bouton Dessin normal (🏠) au bas du panneau Outils. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

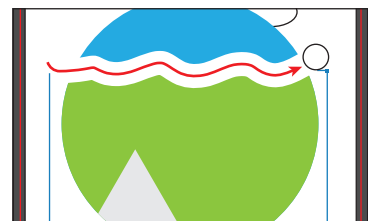
L'outil Gomme

L'outil Gomme (🧼) permet d'effacer n'importe quelle partie de l'illustration, quelle que soit sa structure. Vous pouvez l'employer sur des tracés, des tracés transparents, des tracés à l'intérieur des groupes de peinture dynamique et des masques.

1. Avec l'outil Sélection (🖱️), double-cliquez sur le rectangle vert situé derrière la maison. Vous entrez alors en mode Isolation, ce qui vous permet de modifier les formes dans le cercle. Cliquez une fois de plus sur le rectangle vert pour le sélectionner. En sélectionnant le rectangle vert, vous effacerez uniquement cette forme et rien d'autre. Si la sélection est vide, vous pouvez effacer tout objet que l'outil touchera, quel que soit son calque.
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Gomme (🧼). Le pointeur étant positionné sur le plan de travail, appuyez sur la touche Crochet fermant (]) et maintenez-la enfoncée pendant une seconde ou deux afin d'augmenter le diamètre de la gomme. S'il est trop important, appuyez sur la touche Crochet ouvrant ([) pour le réduire.

► **Astuce :** Vous risquez d'obtenir de petites formes vertes au-dessus de la grande forme verte après l'effacement. Vous pouvez les retirer également.

3. Positionnez le pointeur dans l'angle supérieur gauche du rectangle vert, à l'extérieur du bord gauche du cercle. Cliquez et faites glisser de gauche à droite, le long du bord supérieur du rectangle, en suivant un chemin ondulé. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le tracé reste fermé (les extrémités effacées sont reliées).



► **Astuce :** Si vous appuyez sur la touche Maj pendant l'opération, vous obligez l'outil Gomme à suivre une ligne verticale, horizontale ou diagonale.

4. Appuyez sur Échap pour sortir du mode Isolation.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner.
6. Choisissez Fichier > Enregistrer.



L'outil Vectorisation de l'image

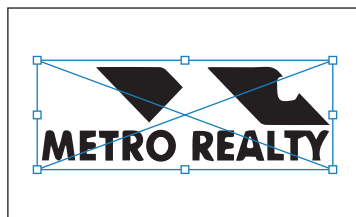
Vous allez voir ici le fonctionnement de l'outil Vectorisation de l'image. Il permet de créer le tracé d'une illustration existante, par exemple une image bitmap provenant d'Adobe Photoshop, qui peut, ensuite, être converti en un tracé vectoriel ou en un objet de peinture dynamique. Cet outil pourra vous servir à transformer un dessin en graphique vectoriel, à vectoriser des logos bitmap, etc.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (☛).
2. Dans l'angle inférieur gauche de la barre d'état de la fenêtre de document, cliquez sur le bouton Suivant (➡) afin de passer au second plan de travail.
3. Cliquez sur l'onglet du document pieces.ai pour afficher l'illustration dans la fenêtre de document. Cliquez sur le bouton Suivant (➡) de sa barre d'état afin de passer au second plan de travail.
4. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif de façon à sélectionner le cadre du panneau de l'agence immobilière. Choisissez Édition > Copier puis Fichier > Fermer pour fermer le document pieces.ai sans l'enregistrer.
5. De retour sur le second plan de travail du document ventemaison.ai, choisissez Édition > Coller. Le contenu étant sélectionné, choisissez Objet > Masquer > Sélection pour masquer le cadre du panneau.
6. Choisissez Fichier > Importer. Sélectionnez le fichier logo.png qui se trouve dans le dossier Lesson03 sur votre disque dur puis cliquez sur Importer.
7. Cliquez pour importer l'image approximativement au centre du plan de travail.

Puisque l'image importée est sélectionnée, les options du panneau Contrôle changent. À gauche est affiché "Fichier lié", tandis que le nom "logo.png", la résolution (PPP :72) ainsi que d'autres informations sont donnés.

8. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Vectorisation de l'image. Les résultats de votre vectorisation peuvent varier légèrement de la figure, mais ce n'est pas un problème.

L'image est convertie en un objet de vectorisation de l'image conformément aux réglages par défaut. Autrement dit, vous ne pouvez pas encore modifier le contenu vectoriel, mais vous pouvez changer les paramètres de vectorisation et même l'image importée d'origine, et voir immédiatement les résultats.



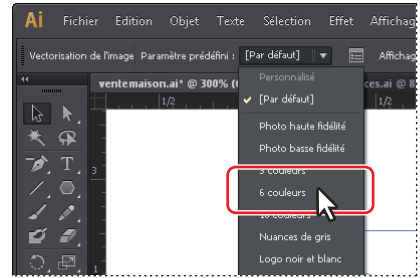
► **Astuce :** Nous reviendrons sur l'importation des images à la Leçon 15, "Graphiques Illustrator et autres applications Adobe".

● **Note :** Vous pouvez également choisir Objet > Vectorisation de l'image > Créer lorsque du contenu bitmap est sélectionné ou lancer le processus à partir du panneau Vectorisation de l'image (Fenêtre > Vectorisation de l'image).

9. Appuyez plusieurs fois sur Ctrl++ (Windows) ou Cmd++ (Mac OS) pour augmenter le niveau d'agrandissement.

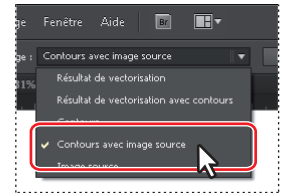
10. Dans le menu Paramètre prédéfini situé sur le côté gauche du panneau Contrôle, choisissez 6 couleurs.

Illustrator propose plusieurs options de vectorisation prédéfinies que vous pouvez appliquer à l'objet de vectorisation de l'image. Si vous devez modifier les options de vectorisation, utilisez comme point de départ un paramètre prédéfini.



11. Dans le menu Affichage du panneau Contrôle, choisissez Contours avec image source puis examinez l'image. Ensuite, dans le même menu, choisissez Résultats de vectorisation.

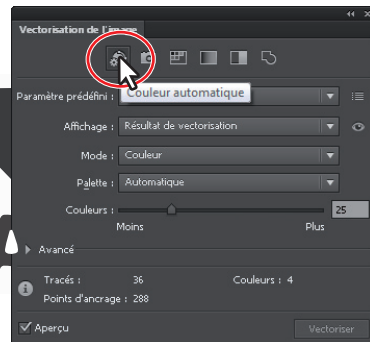
Un objet de vectorisation de l'image est constitué de l'image source d'origine et des résultats de la vectorisation (une illustration vectorielle). Par défaut, seuls les résultats sont visibles, mais vous pouvez modifier l'affichage afin de mieux répondre à vos besoins.



► **Astuce :** Vous pouvez aussi ouvrir le panneau Vectorisation de l'image lorsqu'une illustration vectorisée est sélectionnée en cliquant sur le bouton Panneau Vectorisation de l'image (📄) dans le panneau Contrôle.


12. Choisissez Fenêtre > Vectorisation de l'image pour ouvrir le panneau Vectorisation de l'image. Dans celui-ci, cliquez sur le bouton Couleur automatique (🎨) qui se trouve en partie supérieure.

Les boutons placés le long de la partie supérieure du panneau correspondent à des paramètres enregistrés pour la conversion de l'image en niveaux de gris, en noir et blanc, etc.

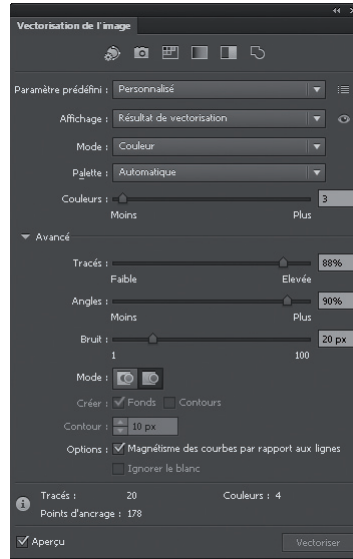


13. Dans le panneau Vectorisation de l'image, cliquez et restez appuyé sur l'icône d'œil (👁) placée à droite du menu Affichage. L'image source s'affiche ainsi dans le plan de travail. Relâchez.

14. Dans le panneau Vectorisation de l'image, cliquez sur la flèche placée à gauche du menu Avancé et modifiez les options :

- Couleurs : 3 ;
- Tracés : 88% ;
- Angles : 90% ;
- Bruit : 20 px ;
- Mode : cliquez sur le bouton Chevau-chement () ;
- Magnétisme des courbes par rapport aux lignes : coché.

● **Note :** Sous les boutons de la partie supérieure du panneau Vectorisation de l'image, vous trouvez Paramètre prédéfini et Affichage. Ces menus correspondent exactement à ceux de même nom du panneau Contrôle. L'option Mode permet de modifier le mode colorimétrique de l'illustration résultant (couleur, niveaux de gris, noir et blanc). L'option Palette est utile pour limiter la palette de couleurs ou pour attribuer des couleurs à partir d'un groupe de couleurs.



► **Astuce :** À droite du menu Paramètre prédéfini du panneau Vectorisation de l'image, vous trouvez un bouton qui ouvre un menu à partir duquel vous pouvez enregistrer votre configuration en tant que nouveau paramètre prédéfini et supprimer ou renommer un paramètre prédéfini.

15. L'objet de vectorisation de l'image du logo étant toujours sélectionné, cliquez sur le bouton Décomposer dans le panneau Contrôle. Le logo n'est plus un objet de vectorisation de l'image mais un ensemble de formes et de tracés regroupés.




16. Fermez le panneau Vectorisation de l'image.

► **Astuce :** Pour de plus amples informations sur la vectorisation de l'image et ses options, recherchez "Vectorisation d'illustration" dans l'Aide d'Illustrator.

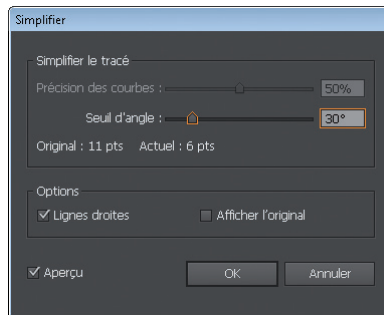
Peaufiner une illustration vectorisée

Après une vectorisation, le contenu vectoriel obtenu pourrait exiger un nettoyage.

1. Activez l'outil Sélection () et double-cliquez sur le groupe du logo pour passer en mode Isolation. Cliquez sur la forme bleue située à gauche, au-dessus du "M", et choisissez Objet > Tracé > Simplifier.

2. Dans la boîte de dialogue Simplifier, cochez la case Lignes droites et saisissez un seuil d'angle de 30°. Cochez Aperçu, si ce n'est déjà fait, pour voir l'effet. Cliquez sur OK.

Vous pouvez appliquer la commande Simplifier à d'autres parties du logo. En alignant des points et en mettant en œuvre d'autres méthodes, vous pouvez transformer le logo bitmap en un logo vectoriel assez réussi.



● **Note :** Nous reviendrons en détail sur l'utilisation des tracés et des formes à la Leçon 5, "Dessin avec les outils Plume et Crayon".

3. Appuyez sur la touche Échap pour sortir du mode Isolation puis choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
4. Choisissez Objet > Tout afficher pour afficher le cadre de la pancarte. Avec l'outil Sélection, sélectionnez le logo et, en appuyant sur la touche Maj, faites glisser la poignée de sélection centrale supérieure vers le bas de façon à l'ajuster au cadre.
5. Avec l'outil Sélection, déplacez le logo dans le cadre afin de le centrer (aidez-vous de la figure).
6. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif puis Objet > Associer. Le groupe étant sélectionné, choisissez Édition > Copier.
7. Dans la barre d'état, cliquez sur le bouton Précédent (◀) afin de passer au premier plan de travail. Choisissez Édition > Coller.
8. Avec l'outil Sélection, déplacez la pancarte et réduisez sa taille (voir la figure). Déplacez le pot de fleurs à droite de la porte.
9. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.

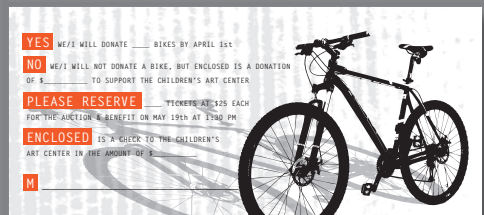


Questions de révision

1. Quels sont les outils de base pour créer des formes ?
2. Comment sélectionne-t-on une forme sans fond ?
3. Comment dessinez-vous un carré ?
4. Comment modifie-t-on le nombre de côtés d'un polygone pendant son tracé ?
5. Décrivez deux manières de combiner plusieurs formes en une seule.
6. Comment convertissez-vous une image bitmap en formes vectorielles modifiables ?

Réponses

1. Il existe six outils de formes élémentaires : Rectangle, Rectangle arrondi, Ellipse, Polygone, Étoile et Spirale. Pour détacher un groupe d'outils du panneau Outils, il faut positionner le pointeur sur l'outil qui s'affiche dans le panneau Outils et maintenir appuyé dessus pour faire apparaître le groupe d'outils, ensuite, sans relâcher, faire glisser le pointeur jusqu'au triangle placé à l'extrémité du groupe avant de relâcher pour détacher ce groupe.
2. Pour sélectionner une forme qui n'a pas de fond, on clique sur son contour ou on trace un rectangle de sélection dessus.
3. Dans le panneau Outils, on sélectionne l'outil Rectangle (■), que l'on fait glisser tout en appuyant sur la touche Maj. On peut également cliquer n'importe où sur le plan de travail et donner une même valeur à la largeur et à la hauteur dans la boîte de dialogue Rectangle.
4. On sélectionne l'outil Polygone (⬡) dans le panneau Outils, on commence ensuite le dessin de la forme puis on appuie sur la touche Flèche bas pour diminuer le nombre de côtés ou sur la touche Flèche haut pour l'augmenter.
5. a) Avec l'outil Concepteur de forme (Ⓢ), qui permet, visuellement et intuitivement, de fusionner, supprimer, remplir et modifier des zones et des tracés qui se chevauchent dans l'illustration ; b) avec les effets Pathfinder : on crée de nouvelles formes à partir d'objets superposés, qu'il suffit d'appliquer à partir du menu Effet ou du panneau Pathfinder.
6. Il faut commencer par vectoriser l'image bitmap. Ensuite, pour obtenir le tracé correspondant, on clique sur Décomposer dans le panneau Contrôle ou on choisit Objet > Vectorisation de l'image > Décomposer. Cette méthode est employée pour manipuler les éléments de l'image vectorisée comme des objets individuels. Le tracé qui en résulte forme un groupe.



Lorsque vous créez une illustration, plusieurs moyens s'offrent à vous pour modifier des objets et pour contrôler aisément et précisément leur taille, leur forme et leur orientation. Au cours de cette leçon, vous étudierez la création et la modification des plans de travail, les différentes commandes du panneau Transformation, ainsi que des outils spécialisés, en créant plusieurs éléments d'une illustration.

TRANSFORMATION D'OBJETS

4

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- ajouter, modifier, renommer et réorganiser des plans de travail dans un document existant ;
- naviguer dans les plans de travail ;
- utiliser les règles et les repères ;
- déplacer, redimensionner et faire pivoter des objets de différentes façons ;
- appliquer une symétrie, une déformation et une distorsion à un objet ;
- positionner des objets de manière précise ;
- exploiter les libellés des dimensions ;
- utiliser l'outil Transformation manuelle.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Vous allez créer du contenu et l'utiliser pour réaliser un dépliant, un faire-part et une enveloppe. Avant de commencer, restaurez les préférences par défaut d'Adobe Illustrator puis ouvrez un fichier contenant une composition du document terminé : vous aurez ainsi une idée de ce que vous allez créer.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir. Sélectionnez le fichier L4end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson04 sur votre disque dur.

Ce fichier contient les trois éléments graphiques de l'illustration terminée : un dépliant, un faire-part (recto et verso) et une enveloppe. Le nom, l'adresse postale et l'adresse web de la société sont fictifs et ont été imaginés pour ce projet.



4. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre et laissez l'illustration affichée à l'écran pendant que vous travaillez. Si vous ne souhaitez pas conserver l'illustration ouverte, choisissez Fichier > Fermer (sans enregistrer).

Pour commencer, vous allez ouvrir un fichier image existant préparé pour le dépliant.

5. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L4start.ai situé dans le dossier Lesson04.

6. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **recyclage.ai** et sélectionnez le dossier Lesson04. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.



7. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

Manipulation des plans de travail

Un plan de travail représente une région qui comprend des illustrations imprimables, à la manière des pages dans Adobe InDesign. Vous pouvez utiliser plusieurs plans de travail pour réaliser tout un éventail de créations telles que PDF multipages, impressions de pages avec différentes tailles ou divers composants, éléments indépendants à destination de sites web, story-boards vidéo ou éléments individuels pour des animations.

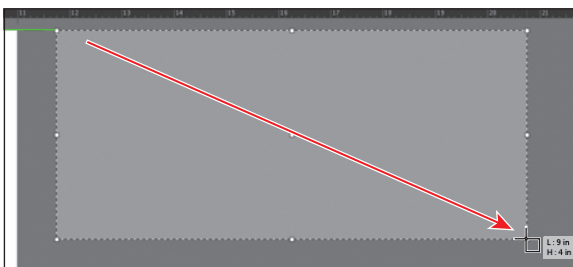
Ajouter des plans de travail au document

Illustrator permet d'ajouter et de supprimer des plans de travail à tout moment, pendant que vous travaillez dans un document. Vous pouvez les créer de différentes tailles, les redimensionner à l'aide de l'outil Plan de travail ou du panneau Plans de travail, et les placer où bon vous semble dans la fenêtre de document. Tous les plans de travail sont numérotés et nommés dans leur coin supérieur gauche.

Vous allez ajouter plusieurs plans de travail dans lesquels seront créés le faire-part (recto et verso) et l'enveloppe.

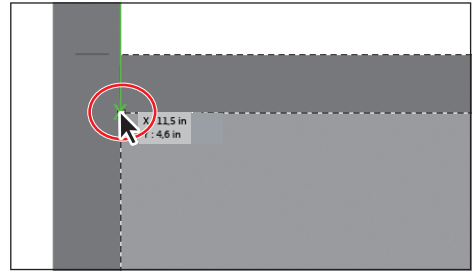
1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Il s'agit du premier plan de travail.
2. Appuyez sur la barre d'espace pour accéder temporairement à l'outil Main (☞). Faites glisser le plan de travail vers la gauche jusqu'à ce que la zone de travail foncée apparaisse à droite du plan de travail.
3. Sélectionnez l'outil Plan de travail (☞) et, à droite du plan de travail existant, alignez le pointeur avec le bord supérieur de ce plan de travail jusqu'à ce qu'un repère d'alignement vert apparaisse. Faites glisser vers le bas et la droite afin de créer un plan de travail de 9 pouces de largeur et de 4 pouces de hauteur. Les libellés des dimensions indiquent la taille courante du plan de travail.

► **Astuce :** Si vous augmentez le facteur de zoom d'un plan de travail, les libellés des dimensions ont un pas d'incrément plus faible.



4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Nouveau plan de travail (☞). Cette opération crée une copie du dernier plan de travail sélectionné.

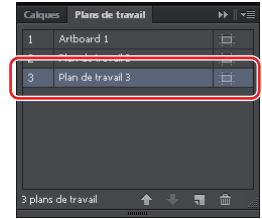
5. Positionnez le pointeur sous l'angle inférieur gauche du nouveau plan de travail. Lorsqu'un repère d'alignement vertical vert apparaît, cliquez pour créer la copie du plan de travail. Elle a le numéro 3.



6. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (☞).

7. Ouvrez le panneau Plans de travail en cliquant sur son icône (☰) à droite de l'espace de travail.

Notez que Plan de travail 3 est sélectionné dans le panneau, car il s'agit du plan de travail actif.

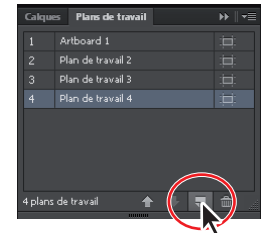


Le panneau Plans de travail permet de voir le nombre de plans de travail actuellement définis dans le document. Vous pouvez l'utiliser pour réorganiser, renommer, ajouter et supprimer les plans de travail, mais également pour choisir diverses options les concernant.

Vous allez à présent créer une copie d'un plan de travail en utilisant ce panneau.

8. Cliquez sur le bouton Nouveau plan de travail (☰), placé dans la partie inférieure du panneau, pour créer une copie du plan de travail 3, nommée Plan de travail 4.

Notez que la copie est placée à droite du plan de travail 2 dans la fenêtre de document (le premier plan de travail que vous avez créé).



► **Astuce :** Vous pouvez également copier des plans de travail avec l'outil Plan de travail (☰). Pour cela, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser un plan de travail jusqu'à ce que la copie ne chevauche plus l'original. Les nouveaux plans de travail peuvent être placés n'importe où ; ils peuvent même se superposer.


9. Cliquez sur l'icône du panneau Plans de travail pour le fermer.

10. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre afin de visualiser tous les plans de travail.




Modifier des plans de travail

Vous pouvez modifier ou supprimer un plan de travail à tout moment avec l'outil Plan de travail, les commandes du menu ou le panneau Plans de travail. Vous allez repositionner plusieurs plans de travail et changer leur taille en employant différentes méthodes.


1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Plan de travail () et cliquez sur Plan de travail 4 à droite pour le sélectionner.

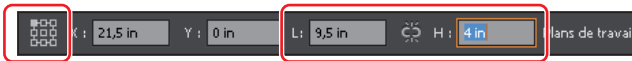
Vous allez redimensionner un plan de travail en saisissant sa taille dans le panneau Contrôle.



2. Sélectionnez le point supérieur gauche dans le localisateur de point de référence () du panneau Contrôle.

Cela vous permet de redimensionner le plan de travail à partir de son coin supérieur gauche. Par défaut, le redimensionnement des plans de travail se fait par rapport à leur centre.

3. Le plan de travail "04 – Plan de travail 4" étant sélectionné, dans le panneau Contrôle fixez la largeur à **9,5 in**, en validant avec Entrée ou Retour, et la hauteur à **4 in**.

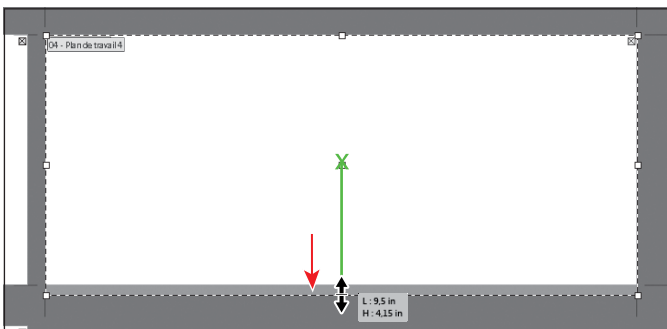
● **Note :** Si les champs Largeur et Hauteur ne sont pas visibles dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Options du plan de travail () et saisissez les valeurs dans la boîte de dialogue qui s'affiche.



Entre les champs Largeur et Hauteur du panneau Contrôle se trouve le bouton Conserver les proportions en largeur et en hauteur (). Lorsqu'il est sélectionné (), les deux champs varient proportionnellement l'un par rapport à l'autre.

Pour redimensionner un plan de travail, vous pouvez également faire glisser ses poignées en utilisant l'outil Plan de travail :

4. Le plan de travail "04 – Plan de travail 4" étant sélectionné, choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
5. Avec l'outil Plan de travail, faites glisser le point de sélection central inférieur du plan de travail vers le bas jusqu'à ce que la hauteur indiquée par les libellés des dimensions soit d'environ 4,15 pouces.



► **Astuce :** Pour supprimer un plan de travail, sélectionnez-le avec l'outil Plan de travail puis, au choix, appuyez sur la touche Suppr, cliquez sur le bouton Supprimer le plan de travail (🗑️) dans le panneau Contrôle ou sur l'icône Supprimer (🗑️) dans l'angle supérieur droit du plan de travail. Vous pouvez supprimer tous les plans de travail à l'exception du dernier.

● **Note :** Lorsque l'outil Plan de travail est actif, le fait de cliquer sur le bouton Options du plan de travail (📄) dans le panneau Contrôle affiche également le repère central d'un plan de travail.

6. Le plan de travail 4 ("04 – Plan de travail 4") étant sélectionné, dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Afficher le repère du centre (📄) pour afficher un repère au centre du plan de travail actif uniquement. Le repère central peut servir de nombreux objectifs, comme la manipulation d'un contenu vidéo.

7. Activez l'outil Sélection (⌘) et choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.

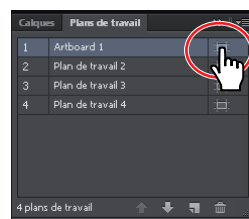
Notez le léger contour noir autour du plan de travail 4 et le chiffre "4" affiché dans le menu de navigation dans les plans de travail dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document. Ces deux informations indiquent qu'il s'agit du plan de travail actif.

8. Ouvrez le panneau Plans de travail en cliquant sur son icône (📄) ou en choisissant Fenêtre > Plans de travail. Cliquez sur "Artboard 1" pour activer ce plan de travail.

Il s'agit du plan de travail d'origine. Un contour noir l'entoure dans la fenêtre de document, indiquant ainsi qu'il s'agit du plan de travail actif. Il ne peut y avoir qu'un seul plan de travail actif à la fois. Les commandes, comme Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre, s'appliquent à celui-ci.

Vous allez modifier la taille du plan de travail actif en choisissant des valeurs prédéfinies.

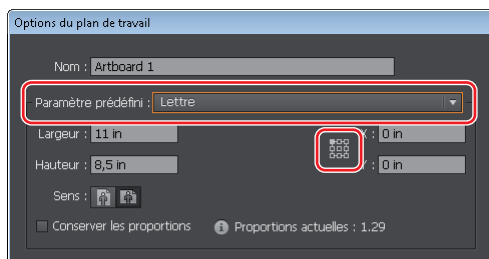
9. Dans le panneau Plans de travail, cliquez sur le bouton Options du plan de travail (📄) placé en regard du nom "Artboard 1". Vous ouvrez ainsi la boîte de dialogue Options du plan de travail.



► **Astuce :** Vous aurez noté que ce bouton est placé à droite de chaque plan de travail. Il donne accès aux options du plan de travail mais il montre également son orientation.

10. À gauche des valeurs X et Y, trouvez le localisateur de point de référence (📏) et vérifiez que le point supérieur gauche est sélectionné. Cela vous permet de redimensionner le plan de travail à partir de son coin supérieur gauche. Dans le menu Paramètres prédéfinis, choisissez Lettre. Cliquez sur OK.


Le menu Paramètres prédéfinis permet de donner une taille prédéfinie au plan de travail sélectionné. Il propose notamment des tailles pour l'impression, la vidéo, les tablettes et le Web. Vous pouvez également ajuster le plan de travail aux limites de l'illustration ou à l'illustration sélectionnée, opération intéressante, par exemple, pour un logo.




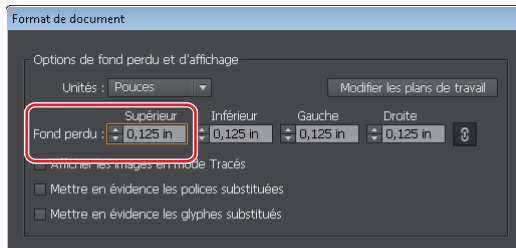
Modifier les options de format du document

Pendant la manipulation des plans de travail du document courant, vous avez la possibilité de modifier les options de format par défaut, notamment les unités, les repères de fond perdu et les paramètres du texte (par exemple la langue), à l'aide de la boîte de dialogue Format de document.


Vous allez à présent ajouter des repères de fond perdu aux plans de travail.

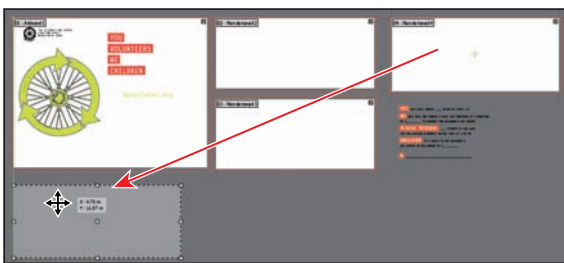
1. Avec l'outil Sélection () activé, mais la sélection vide, cliquez sur le bouton Format de document dans le panneau Contrôle (ou choisissez Fichier > Format de document) de façon à ouvrir la boîte de dialogue Format de document.


2. Dans la boîte de dialogue Format de document, fixez l'option de fond perdu supérieur à 0,125 pouce en cliquant sur la flèche vers le haut à gauche du champ. Notez que toutes les valeurs changent en même temps, car l'option Uniformiser tous les paramètres () est sélectionnée. Cliquez sur OK.




● **Note :** Les modifications effectuées dans la boîte de dialogue Format de document sont appliquées à tous les plans de travail du document.

3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Plan de travail () .
4. Cliquez sur le plan de travail supérieur droit (04 – Plan de travail 4) et faites-le glisser sous le plan de travail d'origine au format Lettre (01 – Artboard 1). Alignez leur bord gauche.



● **Note :** Par défaut, lorsque vous faites glisser un plan de travail avec du contenu, l'illustration se déplace également. Si vous souhaitez déplacer un plan de travail sans son contenu, activez l'outil Plan de travail puis désactivez Déplacer/Copier l'illustration avec le plan de travail () .

Vous pouvez déplacer les plans de travail comme bon vous semble et même les faire se chevaucher si nécessaire.

5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection () pour mettre fin à la modification des plans de travail.
6. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables puis Fichier > Enregistrer.

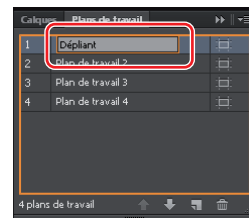
Renommer les plans de travail

Les plans de travail reçoivent un numéro et un nom par défaut. Lorsque vous vous déplacez dans les plans de travail d'un document, ces noms génériques ne simplifient pas leur identification.

Vous allez à présent changer ces noms afin qu'ils soient plus utiles.

1. Ouvrez le panneau Plans de travail en cliquant sur son icône (☰).

2. Dans ce panneau, double-cliquez sur le nom "Artboard 1" pour l'activer. Changez son nom en **Dépliant** et appuyez sur Entrée ou Retour.

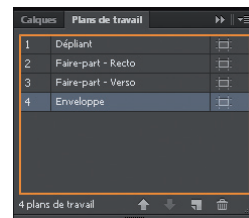


► **Astuce :** Vous pouvez également changer le nom d'un plan de travail en cliquant sur le bouton Options du plan de travail (≡) dans le panneau Plans de travail et en saisissant le nouveau nom dans la boîte de dialogue Options du plan de travail. Une autre méthode consiste à double-cliquer sur l'outil Plan de travail dans le panneau Outils de façon à ouvrir la boîte de dialogue Options du plan de travail pour le plan de travail actif. Pour activer un plan de travail, cliquez dessus à l'aide de l'outil Sélection (☛).

Vous allez à présent renommer les autres plans de travail.

3. Dans le panneau Plans de travail, double-cliquez sur le nom "Plan de travail 2" et nommez-le **Faire-part – Recto**.

4. Faites de même pour les deux autres plans de travail, en renommant "Plan de travail 3" en **Faire-part – Verso** et "Plan de travail 4" en **Enveloppe**.



5. Choisissez Fichier > Enregistrer et laissez le panneau Plans de travail ouvert pour les étapes suivantes.

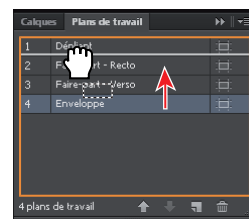
Réorganiser les plans de travail

Lorsque vous naviguez dans votre document, l'ordre dans lequel les plans de travail apparaissent peut être important, en particulier si vous vous déplacez à l'aide des boutons Précédent et Suivant de la navigation dans les plans de travail. Par défaut, ils sont organisés selon l'ordre dans lequel ils sont créés, ordre que vous pouvez modifier. Vous allez à présent réorganiser les plans de travail afin que les deux faces du faire-part soient dans l'ordre approprié.

1. Dans le panneau Plans de travail toujours ouvert, cliquez sur le nom "Enveloppe". Le plan de travail Enveloppe devient alors le plan de travail actif.

2. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.

3. Positionnez le pointeur sur le plan de travail Enveloppe sur la liste du panneau Plans de travail. Cliquez et faites glisser jusqu'à voir apparaître une ligne entre les plans de travail Dépliant et Faire-part – Recto. Relâchez alors le bouton de la souris.



Cette action déplace le plan de travail vers le haut afin d'en faire le deuxième plan de travail.

► **Astuce :** Vous pouvez également réordonner les plans de travail en sélectionnant l'un d'eux dans le panneau Plans de travail et en cliquant sur les boutons Déplacer vers le haut (↕) ou Déplacer vers le bas (⇩) qui se trouvent en partie inférieure de ce panneau.

4. Dans le panneau Plans de travail, double-cliquez à droite ou à gauche du nom “Dépliant” pour ajuster ce plan de travail à la fenêtre de document.
5. Cliquez sur le bouton Suivant (▶) dans la zone Navigation dans les plans de travail située dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document. Vous passez au plan de travail suivant (Enveloppe), qui est alors ajusté à la fenêtre de document. Si vous n’aviez pas changé l’ordre des plans de travail, le suivant aurait été le recto du faire-part.
6. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Les plans de travail étant configurés, vous allez à présent vous concentrer sur la transformation d’une illustration pour créer le contenu du projet.

Transformation du contenu

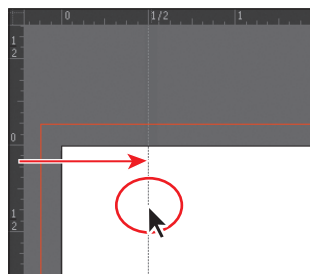
La transformation du contenu permet d’appliquer un déplacement, une rotation, une symétrie, une mise à l’échelle ou une déformation à des objets. Vous pouvez transformer du contenu en employant le panneau Transformation, les outils de sélection, les outils spécialisés, les commandes de transformation, les repères et les repères commentés. Vous découvrirez ces méthodes dans cette partie de la leçon.

Utiliser les règles et les repères

Les *règles* aident à positionner et à mesurer les objets précisément. Elles apparaissent en haut et à gauche de la fenêtre de document ; elles peuvent être affichées ou masquées. Les *repères* sont des lignes non imprimables qui servent à aligner des objets. Par la suite, vous allez créer quelques repères en fonction des règles afin de pouvoir aligner ensuite du contenu de façon précise.

1. Dans le panneau Plans de travail, double-cliquez à droite ou à gauche du nom Faire-part – Recto pour aller dans ce plan de travail.
2. Choisissez Affichage > Règles > Afficher les règles, si elles ne sont pas visibles.
3. Tout en appuyant sur la touche Maj, à partir de la règle verticale, faites glisser vers la droite un repère vertical jusqu’au point 1/2 pouce sur la règle horizontale. La touche Maj permet de contraindre le repère sur les unités de la règle. Relâchez le bouton de la souris puis la touche Maj. Le repère est sélectionné.

► **Astuce :** Pour modifier les unités d’un document, cliquez du bouton droit (Windows) ou en appuyant sur Ctrl (Mac OS) sur une règle et choisissez les nouvelles unités.



● **Note :** Si vous ne voyez pas la marque “1/2” sur la règle, ce n’est pas un problème. Effectuez un zoom avant jusqu’à ce qu’elle apparaisse. L’augmentation du facteur de zoom permet d’obtenir des incréments plus fins sur les règles.

Examinez les règles, notamment l’endroit où 0 apparaît sur chacune d’elles. L’emplacement du point 0 sur chaque règle (horizontale et verticale) est appelé *origine* de la règle.

● **Note :** Pour basculer entre ces deux types de règles, choisissez Affichage > Règles > Passer aux règles globales/du plan de travail.

L'origine d'une règle se trouve dans l'angle supérieur gauche du plan de travail actif. Vous le constatez, le point 0 sur les deux règles correspond aux bords du plan de travail actif.

Deux types de règles sont disponibles : les *règles globales* et les *règles de plan de travail*. Ces dernières sont employées par défaut et fixent l'origine de chaque règle dans l'angle supérieur gauche du plan de travail actif (voir la figure précédente). Les règles globales fixent leur origine dans l'angle supérieur gauche du *premier* plan de travail, quel que soit le plan de travail actif.

4. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.
5. Avec l'outil Sélection (☛), cliquez sur chaque plan de travail et examinez les règles horizontale et verticale. Notez que le 0 de chaque règle est affiché dans l'angle supérieur gauche du plan de travail actif (sélectionné).
6. Dans le panneau Plans de travail, double-cliquez à droite ou à gauche du nom "Faire-part - Recto" afin que ce plan de travail soit ajusté à la fenêtre de document.
7. Avec l'outil Sélection, cliquez sur le repère afin de le sélectionner (cet état est indiqué par sa couleur orange). Dans le panneau Contrôle, changez la valeur de X à **0,25 in** et appuyez sur Entrée ou Retour.

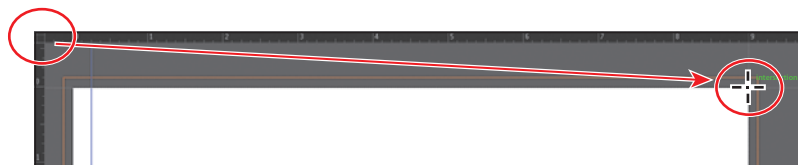
● **Note :** Si le champ X n'est pas visible, cliquez sur le mot "Transformation" ou ouvrez le panneau Transformation (Fenêtre > Transformation).

Les repères sont comparables aux objets dessinés, car vous pouvez les sélectionner de la même manière qu'un trait et les supprimer en appuyant sur la touche Espace arrière ou Suppr.

► **Astuce :** Si vous faites glisser tout en appuyant sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) à partir de l'intersection des règles, vous créez un repère horizontal et vertical qui se croise à l'endroit où vous relâchez le bouton de la souris puis la touche.

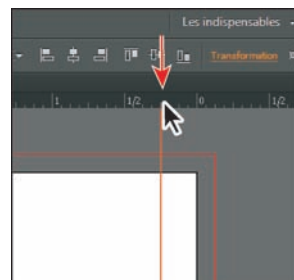
8. Positionnez le pointeur dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document, à l'intersection des règles (■), et faites-le glisser vers l'angle supérieur droit du plan de travail, non vers les repères rouges du fond perdu. Lorsque le mot "intersection" s'affiche, relâchez le bouton de la souris.

Pendant l'opération, une croix dans la fenêtre et dans les règles indique le changement d'origine de la règle. L'origine de la règle (0,0) est ainsi positionnée dans l'angle supérieur droit du plan de travail.



Vous allez à présent ajouter un repère en utilisant une méthode différente, qui sera parfois plus rapide.

9. Tout en appuyant sur la touche Maj, double-cliquez sur la règle horizontale au point 1/4 pouce, à gauche du 0 de la règle. Vous obtenez un repère qui traverse le bord droit du plan de travail.



10. Le repère étant sélectionné (il doit être de couleur orange), examinez la valeur X dans le panneau Contrôle. Elle doit être égale à $-0,25$ pouce.


Sur la règle horizontale, les mesures à droite du zéro sont positives et négatives à sa gauche. Sur la règle verticale, les mesures sous le zéro sont positives et négatives au-dessus.

11. Positionnez le pointeur dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document, à l'intersection des règles. Double-cliquez pour réinitialiser l'origine des règles.
12. Choisissez Affichage > Repères > Verrouiller les repères pour éviter qu'ils soient déplacés par mégarde. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.

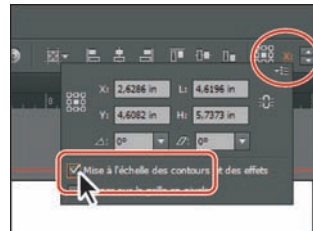
Les guides ne sont plus sélectionnés et sont affichés en bleu, leur couleur par défaut.

Redimensionner des objets

Jusqu'à présent, vous avez essentiellement employé des outils de sélection pour redimensionner le contenu. Dans cette leçon, vous appliquerez d'autres méthodes. Vous définirez d'abord les préférences pour redimensionner les contours et les effets, puis vous modifierez un logo en utilisant la commande Mise à l'échelle et en l'alignant sur les repères définis.

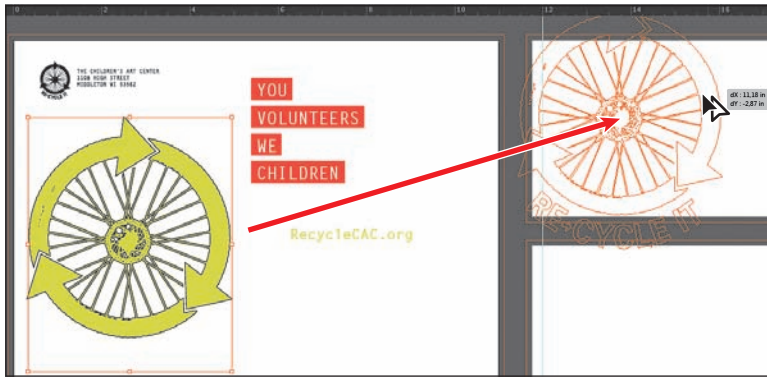
1. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur le grand logo jaune et vert en forme de roue du plan de travail Dépliant.

2. Ouvrez le panneau Transformation en cliquant sur les liens X, Y, L ou H du panneau Contrôle (ou sur le mot "Transformation" si celui-ci apparaît dans le panneau Contrôle). Cochez la case Mise à l'échelle des contours et des effets.



Par défaut, les contours et les effets, comme les ombres portées, ne sont pas mis à échelle avec les objets. Par exemple, si vous agrandissez un cercle dont le contour initial a une épaisseur de 1 pt, cette taille est conservée après le redimensionnement. Cependant, en cochant la case Mise à l'échelle des contours et des effets avant l'opération, ce contour de 1 pt changera d'épaisseur en fonction de l'échelle appliquée à l'objet.

3. Tout en appuyant sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS), faites glisser l'objet vers le plan de travail supérieur droit. Lorsqu'il est à sa place, relâchez le bouton de la souris puis la touche.



4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez deux fois, lentement, sur le nouveau logo.

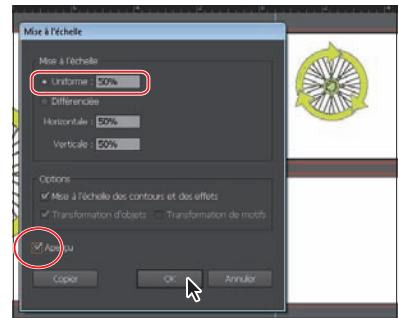
5. Choisissez Affichage > Masquer le contour de sélection.

Cette opération masque les bords intérieurs de la forme, non le cadre de sélection. L'illustration peut ainsi être plus facile à examiner.

► **Astuce :** Vous pouvez également accéder à la boîte de dialogue Mise à l'échelle en choisissant Objet > Transformation > Mise à l'échelle.

6. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Mise à l'échelle (⌘⇧R).

7. Dans la boîte de dialogue Mise à l'échelle, fixez Uniforme à 50 %. Si nécessaire, cochez Aperçu. Décochez puis cochez cette case pour constater le changement de taille. Cliquez sur OK.

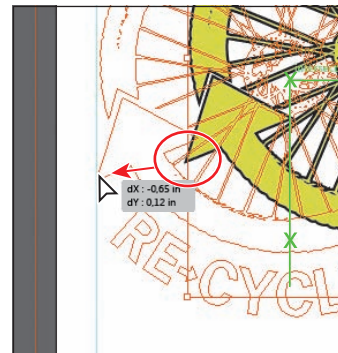


Vous auriez également pu cocher la case Mise à l'échelle des contours et des effets dans la boîte de dialogue Mise à l'échelle.

Vous allez à présent déplacer le logo afin que son bord gauche soit approximativement aligné sur le repère.

● **Note :** En cas d'alignement sur un point, l'alignement dépend de la position du pointeur, non des bords de l'objet déplacé. Par ailleurs, l'alignement des points sur les repères est possible car la commande Affichage > Magnétisme du point est activée par défaut.

8. Avec l'outil Sélection (🖱️) actif, positionnez le pointeur au-dessus du bord gauche de la flèche inférieure gauche de la roue. Lorsque le mot "point d'ancrage" apparaît, faites glisser vers la gauche, jusqu'à ce que le point d'ancrage s'aligne sur le repère. À ce moment-là, le pointeur devient blanc.



● **Note :** Pour aligner le contenu sur le repère, vous devrez peut-être désactiver les repères commentés (Affichage > Repères commentés). Si c'est le cas, réactivez-les après avoir terminé cette étape.

9. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre puis Affichage > Afficher le contour de sélection.

10. Choisissez Affichage > Tracés.
11. Avec l'outil Sélection, tracez un rectangle de sélection sur le texte qui commence par "YOU DONATE YOUR" et se termine par "KEEP MAKING ART" ; il se trouve sur le premier plan de travail (Dépliant). Choisissez Édition > Copier.
12. Dans le menu de navigation dans les plans de travail situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document, choisissez 3 Faire-part – Recto de façon à revenir à ce plan de travail.
13. Choisissez Édition > Coller sur place.

Cette commande colle le contenu groupé sur le plan de travail du faire-part en lui donnant la position relative qu'il avait sur le plan de travail du dépliant.

14. Dans le localisateur de point de référence (☐☐☐☐) du panneau Contrôle, cliquez sur le point de référence central gauche. Cliquez sur l'icône Conserver les proportions en largeur et en hauteur (☐☐) située entre les champs L et H. Saisissez 75% dans le champ de largeur (L) puis appuyez sur Entrée ou Retour pour réduire la taille du texte groupé.



Saisir 75 % pour la largeur.



Le résultat.

15. Choisissez Affichage > Aperçu puis Fichier > Enregistrer.

Plus loin dans cette leçon, vous positionnerez correctement le texte, ainsi que d'autres contenus.

Créer des objets symétriques

Illustrator crée le symétrique d'un objet selon un axe vertical ou horizontal invisible. De même que pour les opérations de mise à l'échelle et de rotation, vous devez soit désigner un point de référence à partir duquel la symétrie de l'objet sera effectuée, soit utiliser le point central de l'objet par défaut.

Vous allez placer du contenu sur un plan de travail puis employer l'outil Miroir pour en réaliser une symétrie avec un angle de 90° par rapport à l'axe vertical et le copier.

● **Note :** Selon la résolution de votre écran, il est possible que les options de transformation n'apparaissent pas dans le panneau Contrôle. Dans ce cas, cliquez sur le mot "Transformation" pour ouvrir le panneau Transformation ou choisissez Fenêtre > Transformation.

1. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre. Appuyez deux fois sur Ctrl+- (Windows) ou Cmd+- (Mac OS) pour zoomer afin de voir la bicyclette sur le côté gauche du dépliant.
2. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la bicyclette (non sur la zone qui l'entoure). Choisissez Édition > Couper.
3. Revenez au plan de travail du faire-part en choisissant 4 Faire-part – Verso dans le menu de navigation dans les plans de travail situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document.
4. Choisissez Édition > Coller pour coller la bicyclette au centre de la fenêtre de document.
5. Avec l'outil Sélection, déplacez la bicyclette vers l'angle inférieur droit du plan de travail. Essayez d'aligner approximativement le côté droit de la bicyclette avec le repère droit (aidez-vous de la figure). Son emplacement n'a pas besoin d'être exact.

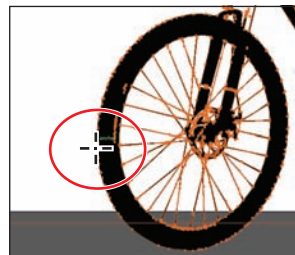


6. La bicyclette étant sélectionnée, choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller devant pour placer la copie directement devant l'original.

► **Astuce :** Si vous souhaitez simplement inverser le contenu sur place, choisissez Symétrie axe horizontal ou Symétrie axe vertical dans le menu du panneau Transformation (☰).

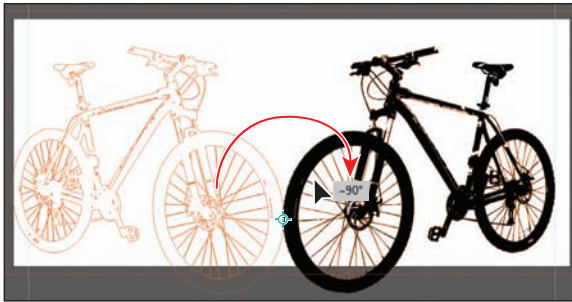
7. Dans le panneau Outils, activez l'outil Miroir (☞) qui se trouve avec l'outil Rotation (↻). Cliquez sur le bord gauche du pneu avant de la bicyclette (le mot "point d'ancrage" ou "tracé" apparaîtra peut-être).

Cette opération fixe l'axe invisible de symétrie sur le bord gauche de la bicyclette à la place du centre (par défaut).



- **Astuce :** Pour créer une copie symétrique en une seule opération, cliquez, tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), avec l'outil Miroir pour indiquer le point de symétrie. Sélectionnez Vertical dans la boîte de dialogue Miroir puis cliquez sur Copier.

8. La copie de la bicyclette étant sélectionnée, positionnez le pointeur en dehors du bord gauche et faites glisser dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant l'opération, appuyez sur la touche Maj. Lorsque les libellés des dimensions affichent -90°, relâchez le bouton de la souris puis la touche.



La touche Maj contraint la rotation à des pas de 45°. Laissez la nouvelle bicyclette à sa position actuelle. Vous la déplacerez légèrement plus tard.

Faire pivoter des objets

La rotation d'objets consiste à les faire pivoter autour d'un point de référence défini. Il existe plusieurs manières d'opérer, avec des méthodes de rotation libres ou précises.

Vous allez faire pivoter les roues en employant l'outil Rotation.

1. Choisissez 1 Dépliant dans le menu de navigation dans les plans de travail situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Activez l'outil Zoom (Q) et tracez un rectangle de sélection autour du petit logo de roue noire qui se trouve dans l'angle supérieur gauche du plan de travail du dépliant.
3. Avec l'outil Sélection (M), sélectionnez la petite roue noire. Choisissez Objet > Transformation > Rotation.

Par défaut, le logo va pivoter autour de son centre.

4. Dans la boîte de dialogue Rotation, vérifiez que Aperçu est coché. Changez l'angle à 20 puis cliquez sur OK pour faire pivoter la roue autour de son centre.

● **Note :** Pour fixer un point de référence et ouvrir la boîte de dialogue Rotation quand vous sélectionnez un objet puis activez l'outil Rotation, appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez n'importe où sur l'objet (ou sur un plan de travail).



5. L'outil Sélection (M) étant activé et le petit logo de roue étant sélectionné, appuyez sur la touche Maj et cliquez sur le texte situé à droite du logo et commençant par "THE CHILDREN'S ART CENTER".
6. Choisissez Édition > Couper.
7. Dans le menu de navigation dans les plans de travail, choisissez 2 Enveloppe. Choisissez Édition > Coller sur place.

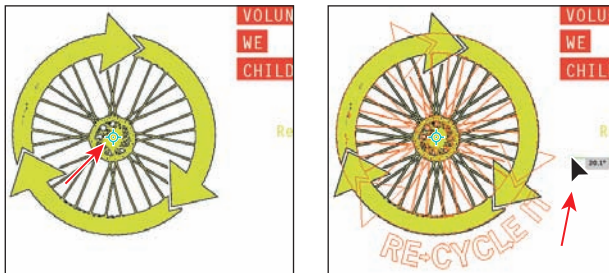
► **Astuce :** Pour ouvrir la boîte de dialogue Rotation, vous pouvez également double-cliquer sur l'outil Rotation (R) dans le panneau Outils. Le panneau Transformation (Fenêtre > Transformation) propose également une option de rotation.

- Ouvrez le panneau Transformation en cliquant sur le mot “Transformation” dans le panneau Contrôle. Vérifiez que le point central gauche est sélectionné dans le localisateur de point de référence (☒) puis changez la valeur de X à **1,7 in** et celle de Y à **0,6 in**. Appuyez sur Entrée ou Retour pour masquer le panneau.



Vous allez à présent faire pivoter du contenu manuellement, avec l'outil Rotation (⤵).

- Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.
- Avec l'outil Sélection, cliquez sur le grand logo de roue présent sur le plan de travail Dépliant. Choisissez Affichage > Masquer le contour de sélection.
- Activez l'outil Rotation (⤵), qui se trouve dans le groupe de l'outil Miroir (☒). Cliquez approximativement au centre de la roue du logo afin de fixer le point de référence (⊕) [juste au-dessus de l'emplacement par défaut du point de référence]. Positionnez le pointeur à droite du logo et faites glisser. Notez que le mouvement est contraint à un cercle dont le centre est le point de référence. Lorsque les libellés des dimensions affichent environ 20°, relâchez.



En suivant la même méthode, vous allez faire pivoter le logo présent sur le plan de travail 3 Faire-part – Recto.

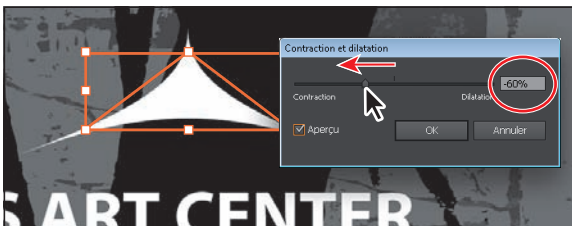
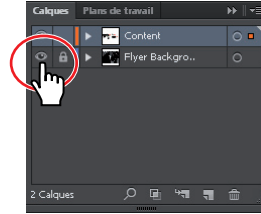
- Dans le menu de navigation dans les plans de travail situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document, choisissez 3 Faire-part – Recto. Activez l'outil Sélection et cliquez sur le logo jaune/vert.
- Activez l'outil Rotation et cliquez approximativement au centre de la roue du logo afin de fixer le point de référence (⊕) [juste au-dessus de son emplacement par défaut]. Positionnez le pointeur à droite du logo et faites glisser. Lorsque les libellés des dimensions affichent environ 20°, relâchez.
- Choisissez Affichage > Afficher le contour de sélection puis Fichier > Enregistrer.

Modifier la forme des objets avec des effets

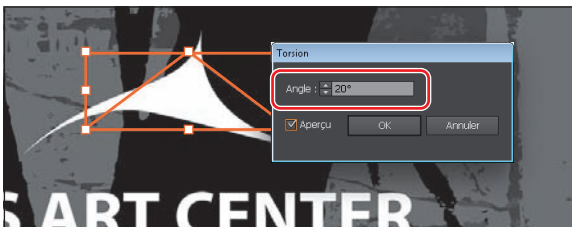
Nombre d'outils permettent de modifier de plusieurs façons la forme d'origine des objets. Vous allez déformer un logo en lui appliquant successivement un effet Contraction et dilatation, puis un effet Torsion. Il s'agit de types de transformation différents, car ils sont appliqués en tant qu'effets, ce qui vous permet de les modifier ou de les retirer ultérieurement à l'aide du panneau Aspect.

● **Note :** Nous reviendrons sur les effets à la Leçon 12, "Application d'effets".

1. Cliquez sur le bouton Premier (⌘) dans la barre d'état afin d'aller sur le premier plan de travail.
2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Dans la colonne de visibilité de ce panneau, cliquez à gauche du calque nommé Flyer Background pour en afficher le contenu.
3. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur le triangle blanc situé dans l'angle inférieur droit du plan de travail Dépliant.
4. Choisissez Effet > Distorsion et transformation > Contraction et dilatation.
5. Dans la boîte de dialogue Contraction et dilatation, cochez Aperçu puis déplacez le curseur vers la gauche afin de fixer la valeur à environ -60 % ; cette opération va déformer le triangle. Cliquez sur OK.



6. Choisissez Effet > Déformation > Torsion. Si nécessaire, cochez Aperçu dans la boîte de dialogue Options de déformation. Fixez l'angle à 20 puis cliquez sur OK.






7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

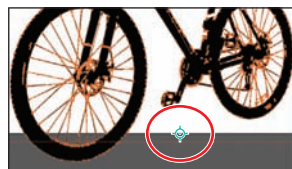
Déformer des objets

Déformer un objet consiste à en incliner, de côté ou de biais, ses côtés le long de l'axe que vous indiquez tout en maintenant les côtés opposés parallèles de façon à le rendre asymétrique.

Vous allez à présent créer une copie de la bicyclette et la déformer.

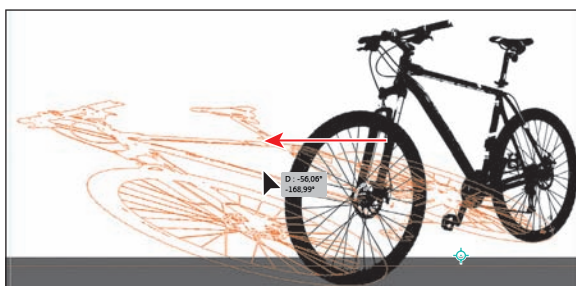
1. Cliquez sur l'onglet du panneau Plans de travail. Double-cliquez sur le chiffre 4 placé à gauche du nom Faire-part – Verso. Réduisez le groupe du panneau Plans de travail en cliquant sur son onglet.
2. Activez l'outil Sélection () et cliquez sur la bicyclette de gauche. Choisissez Objet > Masquer > Sélection. Sélectionnez la bicyclette restante.
3. Choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller devant pour coller une copie de la forme directement devant l'original.

4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Déformation () qui se trouve avec l'outil Mise à l'échelle (). Positionnez le pointeur sur le bord inférieur de la forme de bicyclette, entre les roues, et cliquez pour définir le point de référence.

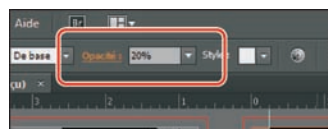


► **Astuce :** Vous pouvez également effectuer la déformation de façon numérique dans le panneau Transformation (Fenêtre > Transformation) ou dans la boîte de dialogue Déformation (Objet > Transformation > Déformation).

5. Faites glisser à partir du centre de la bicyclette vers la gauche et arrêtez-vous lorsque sa forme est comparable à celle de la figure. Relâchez.



6. Dans le panneau Contrôle, fixez l'opacité à 20 %.
7. Choisissez Objet > Disposition > En arrière pour placer la copie derrière la forme de bicyclette d'origine.



8. Choisissez Objet > Tout afficher de façon à afficher et à sélectionner la copie miroir de la bicyclette masquée précédemment. Choisissez Édition > Couper.
9. Dans le menu de navigation dans les plans de travail situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document, cliquez sur 2 Enveloppe. Choisissez Édition > Coller.
10. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Positionner des objets précisément

Vous devrez parfois positionner des objets de manière précise, que ce soit par rapport à d'autres objets ou relativement au plan de travail. Les repères commentés et le panneau Transformation permettent de déplacer des objets vers des coordonnées précises sur les axes X et Y de la page et de contrôler leur positionnement par rapport à d'autres objets ou au bord du plan de travail.

Vous allez ajouter du contenu à l'arrière-plan des deux faces du faire-part, pour ensuite le positionner de manière précise.

1. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre pour voir tous les plans de travail.
2. Appuyez une fois sur Ctrl+- (Windows) ou Cmd+- (Mac OS) pour réduire le facteur d'agrandissement. Vous devez voir les deux images placées à l'extérieur du bord gauche du plan de travail Dépliant.
3. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur l'image supérieure, la plus sombre.



4. Ouvrez le panneau Plans de travail en cliquant sur son icône (☰). Cliquez une fois sur le nom du plan de travail Faire-part – Recto pour l'activer.

L'origine de la règle se trouve à présent dans l'angle supérieur gauche de ce plan de travail.

5. Dans le localisateur de point de référence (☰) du panneau Contrôle, cliquez sur le point supérieur gauche. Fixez ensuite les valeurs de X et de Y à 0.



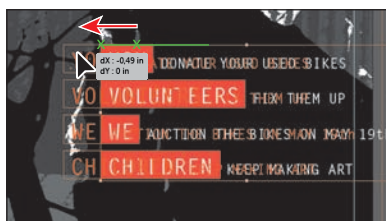
6. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan puis Sélection > Désélectionner.

Note : Selon la résolution de votre écran, il est possible que les options de transformation n'apparaissent pas dans le panneau Contrôle. Dans ce cas, cliquez sur le mot "Transformation" pour ouvrir le panneau Transformation ou choisissez Fenêtre > Transformation.

L'image doit à présent être parfaitement positionnée sur le plan de travail, puisqu'elle a les mêmes dimensions que celui-ci.



7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre pour que le plan de travail du recto du faire-part s'ajuste à la fenêtre de document.
8. Activez l'outil Sélection, maintenez enfoncée la touche Maj et, dans le texte placé à droite, cliquez et faites glisser vers la gauche à partir du mot "YOU" jusqu'à aligner le bord droit du "h" de "MAY 19th" sur le repère de droite. Relâchez le bouton de la souris puis la touche Maj.





9. Dans le panneau Plans de travail, cliquez une fois sur le nom du plan de travail 4 Faire-part – Recto afin de l'activer. Fermez le groupe du panneau Plans de travail en cliquant sur son onglet.
10. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre pour voir tous les plans de travail.
11. Appuyez une fois sur Ctrl+– (Windows) ou Cmd+– (Mac OS) pour réduire le facteur d'agrandissement.
Vous devez voir la deuxième image à l'extérieur du bord gauche du plan de travail Dépliant.
12. Avec l'outil Sélection, cliquez sur cette image.
13. Le point supérieur gauche étant sélectionné dans le localisateur de point de référence (☐☐☐) du panneau Contrôle, fixez les valeurs de X et de Y à 0.

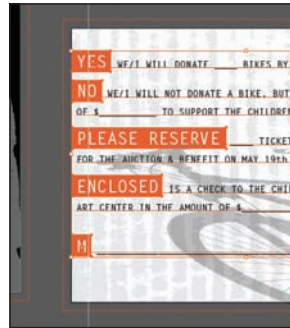


14. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan.
15. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre pour que le plan de travail 4 Faire-part – Recto s'ajuste à la fenêtre de document.

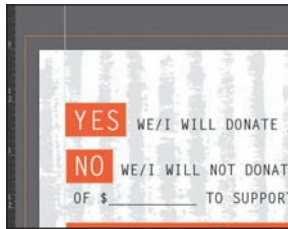
Positionner avec les repères commentés

Lorsque les repères commentés sont activés (Affichage > Repères commentés), le déplacement d'un objet fait apparaître dans les libellés des dimensions la distance en X et en Y qui le sépare de sa position d'origine. Vous allez vous servir de ces indications pour faire en sorte qu'un objet se trouve à une distance précise du bord du plan de travail.

1. Appuyez deux fois sur Ctrl+- (Windows) ou Cmd+- (Mac OS) pour réduire le zoom. Vous devez voir le groupe de texte placé sur le côté droit du plan de travail.
2. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur le groupe de texte. Le point supérieur gauche étant sélectionné dans le localisateur de point de référence () du panneau Contrôle, fixez les valeurs de X et de Y à 0.
3. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
4. Avec l'outil Sélection, positionnez le pointeur au-dessus du premier mot, "YES," et faites glisser le groupe vers le bas et la droite. Lorsque les libellés des dimensions affichent dX : 0,25 in et dY : 0,5 in, relâchez.




Si vous ne parvenez pas à obtenir les valeurs exactes, ce n'est pas un problème.





Dans les libellés des dimensions, la valeur dX indique la distance de déplacement le long de l'axe X (horizontalement), tandis que la valeur dY indique celle le long de l'axe Y (verticalement).

- **Note :** Pour désactiver les libellés des dimensions alors que les repères commentés sont activés, choisissez Édition > Préférences > Repères commentés (Windows) ou Illustrator > Préférences > Repères commentés (Mac OS) et décochez la case Libellés des dimensions.
5. Le groupe de texte étant sélectionné, choisissez Objet > Disposition > Premier plan afin de placer le texte devant les autres éléments du plan de travail.
 6. Cliquez hors du plan de travail pour le désélectionner puis choisissez Fichier > Enregistrer.

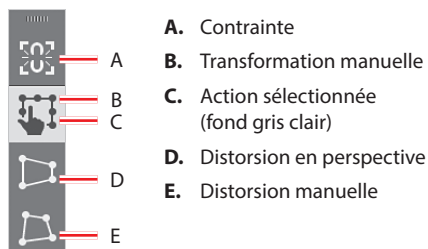
L'outil Transformation manuelle

L'outil Transformation manuelle () a de nombreux usages. Outre la modification de la perspective d'un objet, il combine les fonctions de mise à l'échelle, de déformation, de symétrie et de rotation. Il est également compatible avec les interactions tactiles. Autrement dit, vous pouvez contrôler la transformation en utilisant des gestes sur les appareils tactiles. Pour de plus amples informations sur les contrôles tactiles, consultez l'encadré à la fin de cette section.

1. Choisissez 2 Enveloppe dans le menu de navigation dans les plans de travail situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur la bicyclette.
3. Dans le panneau Outils, choisissez l'outil Transformation manuelle () .


● **Note :** Pour de plus amples informations sur les options de l'outil Transformation manuelle, recherchez "Transformation manuelle" dans l'aide d'Adobe (Aide > Aide d'Illustrator).

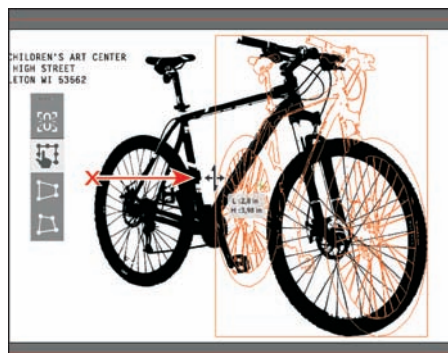
Lorsque l'outil Transformation manuelle est activé, le widget Transformation manuelle apparaît en flottant dans la fenêtre de document. Il propose des options qui modifient le fonctionnement de l'outil. Par défaut, cet outil permet de déplacer, de déformer, de faire pivoter et de redimensionner des objets. En choisissant une autre option, comme Distorsion en perspective, vous modifiez la manière dont le contenu est transformé.



Vous allez vous servir de l'outil Transformation manuelle pour appliquer plusieurs transformations à la bicyclette sélectionnée.

4. Choisissez Affichage > Masquer le contour de sélection.

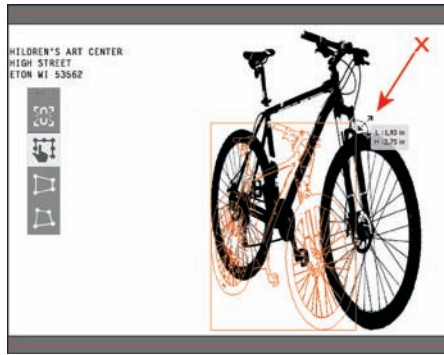
5. Positionnez le pointeur sur le point central gauche du cadre de sélection de la bicyclette. Le pointeur change d'aspect () afin d'indiquer que vous pouvez effectuer une déformation ou une distorsion. Faites glisser vers la droite. Vous remarquerez que vous ne pouvez pas faire glisser vers le haut ou vers le bas ; le déplacement est uniquement horizontal. Lorsque les libellés des dimensions affichent une largeur d'environ 2,8 pouces, relâchez le bouton de la souris.



● **Note :** Si vous aviez fait glisser le point latéral vers le haut, le mouvement n'aurait pas été contraint et aurait pu se faire dans n'importe quelle direction.

Vous allez à présent faire pivoter la bicyclette autour du point inférieur droit, mais il faut au préalable fixer le point de référence.

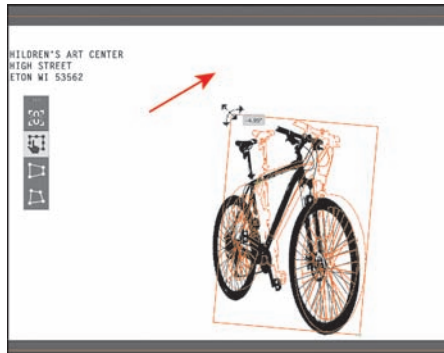
6. Positionnez le pointeur au-dessus de l'angle supérieur droit du cadre de sélection. Lorsqu'il change d'aspect (↗), appuyez sur la touche Maj et faites glisser vers le centre de la bicyclette afin d'en réduire la taille. Lorsque les libellés des dimensions affichent une hauteur de 2,75 pouces, relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



7. Positionnez le pointeur au-dessus de l'angle inférieur droit du cadre de sélection et double-cliquez lorsqu'il change d'aspect (↘). Cette opération déplace le point de référence et fait en sorte que la bicyclette tournera autour de celui-ci.

► **Astuce :** Vous pouvez également faire simplement glisser le point de référence vers un emplacement. Il est réinitialisé au centre de l'objet immédiatement après qu'une action est effectuée. Vous pouvez double-cliquer sur le point de référence pour réinitialiser sa position.

8. Positionnez le pointeur directement au-dessus de l'angle supérieur gauche du cadre de sélection. Son aspect (↖) indique que vous pouvez effectuer une rotation ou une mise à l'échelle. Cliquez et faites glisser dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à voir apparaître -5°, environ, dans les libellés des dimensions.



● **Note :** Si vous constatez qu'une mise à l'échelle se produit à la place d'une rotation, arrêtez l'opération et choisissez Édition > Annuler Mise à l'échelle puis recommencez.

À l'instar des autres outils de transformation, si vous appuyez sur la touche Maj pendant que vous faites glisser avec l'outil Transformation manuelle, vous restreignez le mouvement pour la plupart des transformations. Si vous ne souhaitez pas maintenir cette touche enfoncée, vous pouvez également activer l'option Contrainte dans le widget Transformation manuelle (encadrée sur la figure) avant d'effectuer la transformation. Le mouvement est automatiquement restreint et, une fois qu'il est achevé, l'option est désactivée.



● **Note :** L'option Contrainte ne peut pas être activée lorsque l'option Distorsion en perspective est sélectionnée.

9. L'outil Transformation manuelle étant toujours activé, cliquez sur l'option Distorsion en perspective dans le panneau flottant Transformation manuelle (encadrée sur la figure).

Vous pouvez alors faire glisser un point d'angle du cadre de sélection pour distordre la perspective.



● **Note :** L'option Distorsion manuelle de l'outil Transformation manuelle permet de distordre librement le contenu sélectionné en faisant glisser l'un des points d'angle du cadre de sélection.

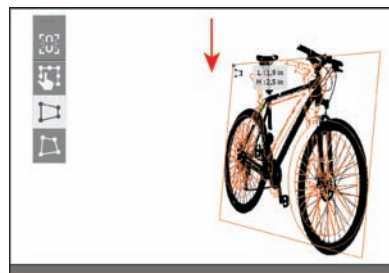
10. Positionnez le pointeur au-dessus du point supérieur gauche du cadre de sélection ; il change d'aspect (↖). Faites glisser vers le bas jusqu'à atteindre une hauteur d'environ 2,5 pouces, indiquée par les libellés des dimensions.

11. Avec l'outil Sélection, déplacez la bicyclette de façon à rapprocher son bord gauche de celui du plan de travail.

12. Choisissez Affichage > Afficher le contour de sélection.

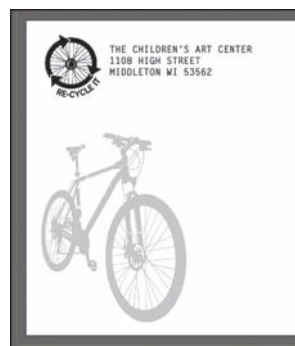
13. Dans le panneau Contrôle, fixez Opacité à 20 %.

14. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.



Appliquer de multiples transformations

Illustrator propose de nombreuses manières d'accélérer les transformations. L'une d'elles consiste à employer la commande Transformation répartie. Pour apprendre à utiliser cette commande, consultez le fichier PDF nommé Multi_transforms.pdf qui se trouve dans le dossier Lesson_extras.



L'outil Transformation manuelle et les appareils tactiles



Dans Illustrator CC, l'outil Transformation manuelle est compatible avec les interactions tactiles. Autrement dit, si vous utilisez un PC à écran tactile sous Windows 7 ou 8, ou un autre dispositif comme le Wacom Cintiq 24HD Touch, vous pouvez employer certaines fonctions tactiles :

- Cliquer et faire glisser à partir du centre d'un objet et déplacer le point de référence.
- Double-cliquer sur l'une des huit poignées de contrôle pour la définir en tant que point de référence.
- Double-cliquer sur le point de référence pour rétablir sa position par défaut (s'il ne s'y trouve pas déjà).
- Pour contraindre le mouvement, cliquer sur l'option Contrainte dans le widget, avant la transformation.

Questions de révision

1. Indiquez au moins deux manières de modifier la taille d'un plan de travail existant.
2. Comment pouvez-vous renommer un plan de travail ?
3. Qu'est-ce que l'*origine d'une règle* ?
4. Quelle est la différence entre les *règles de plan de travail* et les *règles globales* ?
5. Décrivez brièvement le rôle de l'option Mise à l'échelle des contours et des effets.
6. Indiquez au moins trois transformations permises par l'outil Transformation manuelle.

Réponses

1. a) Double-cliquer sur l'outil Plan de travail () et modifier les dimensions du plan de travail actif dans la boîte de dialogue Options du plan de travail ; b) sélectionner l'outil Plan de travail, positionner le pointeur sur le bord ou l'angle du plan de travail, puis faire glisser pour le redimensionner ; c) sélectionner l'outil Plan de travail, cliquer sur un plan de travail dans la fenêtre de document et changer ses dimensions dans le panneau Contrôle.
2. On active l'outil Plan de travail, on sélectionne ce plan de travail et on modifie son nom dans le champ Nom du panneau Contrôle. On peut aussi double-cliquer sur le nom du plan de travail dans le panneau Plans de travail et saisir le nouveau nom, ou cliquer sur le bouton Options du plan de travail () dans le panneau Plans de travail pour saisir le nom dans la boîte de dialogue Options du plan de travail.
3. L'*origine de la règle* correspond au point où apparaît 0 (zéro) sur chaque règle. Par défaut, l'origine de la règle est le point 0 (zéro) situé dans l'angle supérieur gauche du plan de travail actif.
4. Les règles de plan de travail, employées par défaut, fixent l'origine de chaque règle dans l'angle supérieur gauche du plan de travail actif. Les règles globales fixent leur origine dans l'angle supérieur gauche du premier plan de travail, quel que soit le plan de travail actif.
5. L'option Mise à l'échelle des contours et des effets, qui se trouve dans le panneau Transformation (ou dans Édition > Préférences > Général [Windows] ou Illustrator > Préférences > Général [Mac OS]), permet de mettre à l'échelle les contours et les effets en même temps que l'objet. Elle peut être activée et désactivée, selon les besoins.
6. L'outil Transformation manuelle permet de réaliser de multiples transformations, notamment le déplacement, la mise à l'échelle, la rotation, la déformation et la distorsion (en perspective et manuelle).

FLAVOR OF THE MONTH



Cherry



Si l'outil Crayon est plus pratique pour dessiner et modifier les lignes de forme libre, l'outil Plume est parfaitement adapté au dessin précis, par exemple de lignes droites, de courbes de Bézier et de figures complexes. Vous allez vous entraîner à l'utiliser puis vous l'utiliserez pour dessiner une coupe de glace.

DESSIN AVEC LES OUTILS PLUME ET CRAYON

5

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- tracer des lignes courbes et des lignes droites ;
- modifier des lignes courbes et des lignes droites ;
- dessiner avec l'outil Plume ;
- sélectionner et ajuster des segments de courbes ;
- ajouter et supprimer des points d'ancrage ;
- convertir des points d'inflexion en sommets, et *vice versa* ;
- créer des lignes en pointillés et ajouter des flèches ;
- couper des tracés avec les outils Ciseaux et Cutter ;
- dessiner et modifier des tracés avec l'outil Crayon.



Cette leçon vous prendra environ une heure et demie.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Dans la première partie de cette leçon, vous allez manipuler l'outil Plume.

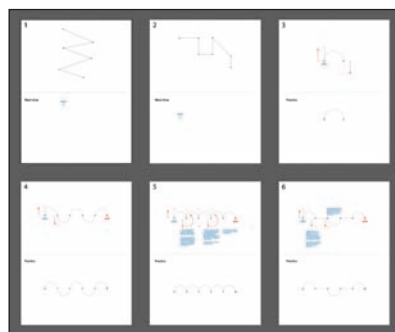
1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).
2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir. Sélectionnez le fichier L5start_1.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson05 sur votre disque dur.

Le document comprend six plans de travail, numérotés de 1 à 6 (il est fort probable qu'ils ne soient pas tous visibles). Au cours de la première partie de cette leçon, il vous sera demandé de naviguer dans les plans de travail.



4. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **essais.ai** et sélectionnez le dossier Lesson05. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS). Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.

S'initier à l'outil Plume

L'outil Plume (🖋️) est l'un des principaux outils employés pour des dessins à main levée ou pour créer des illustrations plus précises. Il sert également à modifier des tracés vectoriels existants. Il est important que vous sachiez comment l'utiliser dans Illustrator.

Dans cette première section, vous allez découvrir l'outil Plume puis, plus loin dans la leçon, vous l'utiliserez, avec d'autres outils et commandes, pour créer une illustration.

1. Choisissez 1 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.
3. Choisissez Affichage > Repères commentés pour désactiver les repères commentés. Ces repères peuvent être utiles lorsque vous dessinez mais vous n'en aurez pas besoin pour le moment.
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur de fond et sélectionnez la nuance [Sans] (☑️). Cliquez ensuite sur la couleur de contour et vérifiez que la nuance Noir est sélectionnée.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

5. Dans le panneau Contrôle, vérifiez que l'épaisseur de contour est fixée à 1 pt.

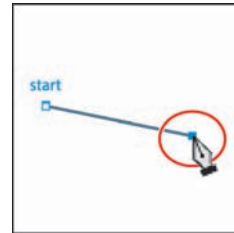
Il vaut mieux, lorsque l'outil Plume est en service, que le tracé créé n'ait pas de fond. Vous pourrez toujours l'ajouter ultérieurement si nécessaire. Dans la zone d'exercice du plan de travail, vous allez réaliser un tracé qui ressemble au zigzag existant dans la partie supérieure.

6. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Plume (🖋️). Positionnez le pointeur dans le plan de travail et notez l'astérisque qui apparaît à droite de la plume (🖋️*). Il indique que vous commencez un tracé.
7. Dans la zone d'exercice intitulée "Work Area", cliquez à l'endroit du carré bleu "start" pour définir le premier point d'ancrage. Déplacez ensuite le pointeur vers la droite du point d'origine.

L'astérisque disparaît, indiquant que vous dessinez un tracé.

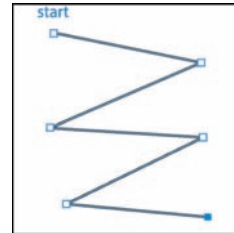
8. Déplacez le curseur vers la droite et le bas du point d'origine et cliquez pour créer le point d'ancrage suivant sur le tracé.

● **Note :** Le premier segment dessiné ne sera visible que lorsque vous cliquerez pour insérer le deuxième point d'ancrage. Si le tracé semble incurvé, cela signifie que vous avez accidentellement fait glisser l'outil Plume. Choisissez alors Édition > Annuler Plume et cliquez de nouveau.



9. Cliquez de nouveau sous le point d'ancrage initial pour créer un motif en zigzag. Celui-ci sera terminé après la création de six points d'ancrage, c'est-à-dire après que vous aurez cliqué six fois sur le plan de travail.

Parmi ses nombreux avantages, l'outil Plume permet de créer des tracés personnalisés tout en autorisant ensuite la modification des points d'ancrage qui les composent. Notez que seul le dernier point d'ancrage est sélectionné (il est plein).

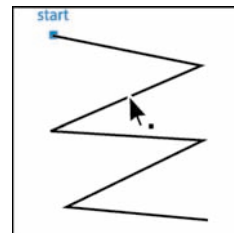


10. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Sélectionner des tracés

À présent, vous allez voir les relations entre les outils de sélection et l'outil Plume.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (🖱️) et positionnez le pointeur sur une ligne droite du tracé du zigzag. Lorsqu'un carré noir plein apparaît sur le pointeur (🖱️▪️), cliquez pour sélectionner le tracé et tous ses points d'ancrage. Les points d'ancrage sont pleins, ce qui signifie qu'ils sont tous sélectionnés.



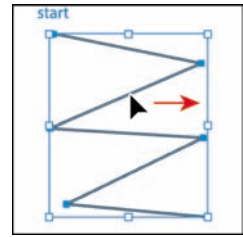
● **Note :** Si un réticule (-;-) s'affiche à la place de l'icône de la plume (🖋️*), c'est que la touche de verrouillage des majuscules est activée. Les pointeurs des outils sont alors transformés de la sorte afin d'indiquer que le pointeur de précision est actif.

► **Astuce :** Vous pouvez également faire glisser sur le tracé avec l'outil Sélection pour le sélectionner.

► **Astuce :** Si l'outil Plume (🖋) est actif, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et cliquez sur une zone vide du plan de travail pour désélectionner le tracé. L'outil Sélection apparaît temporairement. Une fois la touche Ctrl ou Cmd relâchée, l'outil Plume réapparaît.

● **Note :** Si l'intégralité du tracé du zigzag disparaît, choisissez Édition > Annuler Couper et recommencez.

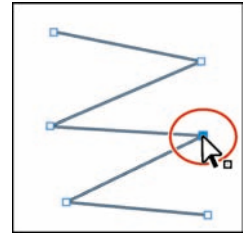
2. Faites glisser l'une des lignes droites du tracé vers un nouvel emplacement sur le plan de travail. Tous les points se déplacent ensemble, en conservant la forme du zigzag.



3. Désélectionnez le tracé du zigzag de l'une des manières suivantes :

- Avec l'outil Sélection, cliquez sur une zone vide du plan de travail.
- Choisissez Sélection > Désélectionner.

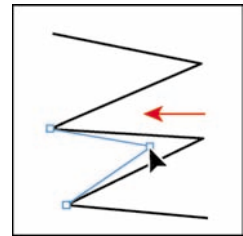
4. Dans le panneau Outils, choisissez l'outil Sélection directe (👉) et positionnez le pointeur au-dessus d'un point d'ancrage. Ce point d'ancrage est mis en exergue (il est plus grand) et un petit carré avec un point au centre apparaît sur le pointeur (👉). Il indique qu'un clic sélectionnera le point d'ancrage. Cliquez pour sélectionner le point d'ancrage.



Le point d'ancrage sélectionné devient plein, tandis que les autres restent vides.

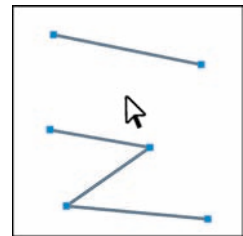
5. Faites glisser le point d'ancrage légèrement sur la gauche afin de le repositionner.

Seul ce point d'ancrage se déplace. Cette technique permet de modifier un tracé, comme vous l'avez vu à la Leçon 2, "Sélections et alignement".



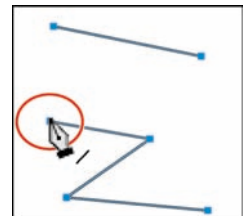
6. Cliquez sur une zone vierge du plan de travail pour vider la sélection.

7. À l'aide de l'outil Sélection directe, cliquez sur l'un des segments droits au milieu de la forme du zigzag. Lorsque l'aspect du pointeur change (👉), cliquez pour sélectionner. Choisissez Édition > Couper. Cette opération coupe uniquement le tracé sélectionné dans le zigzag.

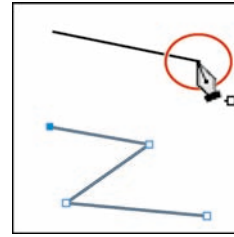


Lorsque vous positionnez le pointeur au-dessus d'un segment de ligne *qui n'est pas déjà sélectionné*, un carré noir plein apparaît à côté du pointeur de l'outil Sélection directe. Il indique que vous sélectionnez un segment de ligne.

8. Revenez à l'outil Plume (🖋) et positionnez le pointeur sur l'un des points d'ancrage qui étaient reliés au segment que vous venez de supprimer. Vous remarquerez que l'icône de la plume affiche une barre oblique (🖋), qui indique qu'un clic va poursuivre le tracé à partir de ce point. Cliquez sur le point.



9. Positionnez le pointeur sur le deuxième point qui était relié au segment d'origine. Il est à présent accompagné d'un symbole de fusion (☒). Cela signifie que vous reliez l'élément actuel à un autre tracé. Cliquez sur le point pour reconnecter les tracés.



Créer des lignes droites

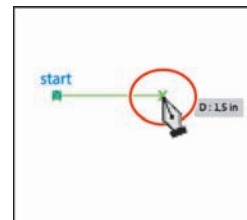
À la Leçon 4, “Transformation d’objets”, vous avez vu que vous pouviez utiliser la touche Maj et les repères commentés en association avec des outils pour contraindre la forme des objets créés. Employés avec l’outil Plume, la touche Maj et les repères commentés contraignent également les tracés selon des multiples de 45°.

Vous allez apprendre à dessiner des lignes droites et des angles contraints.

1. Choisissez 2 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Choisissez Affichage > Repères commentés pour activer les repères commentés puis Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
3. Avec l’outil Plume (☞) actif, dans la zone intitulée “Work Area”, cliquez à l’endroit du carré bleu “start” pour définir le point d’ancrage initial.

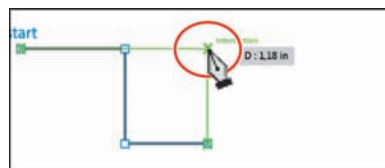
Ne vous inquiétez pas si les repères commentés tentent d’aligner le point d’ancrage sur un autre contenu du plan de travail, rendant difficile le clic sur le carré “start”.

4. Déplacez le pointeur vers la droite du point d’ancrage d’origine, à environ 1,5 pouce, comme l’indiquent les libellés des dimensions. Vous n’avez pas besoin d’être précis. Un repère de construction vert apparaît lorsque le pointeur est aligné verticalement avec le point d’ancrage précédent. Cliquez pour placer le deuxième point d’ancrage.



Vous l’avez appris dans les leçons précédentes, les libellés des dimensions et les repères de construction font partie des repères commentés. Vous allez découvrir qu’avec l’outil Plume vous obtiendrez des mesures plus précises dans les libellés des dimensions si le facteur d’agrandissement est élevé. Vous verrez également que l’outil Plume tente d’accoler les tracés aux autres objets du plan de travail, ce qui rend parfois l’utilisation des repères commentés difficile.

5. Placez trois points supplémentaires en cliquant de manière à créer la même forme que dans la partie supérieure du plan de travail.

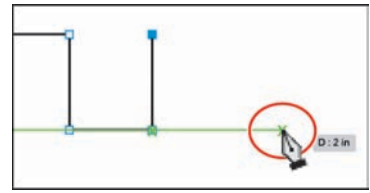


Notez les repères de construction verts qui apparaissent lors du dessin. Ils seront parfois utiles pour aligner des points, mais l’alignement peut également se faire sur du contenu qui ne vous convient pas.

► **Astuce :** Si les repères commentés ne sont pas actifs, les libellés des dimensions et les repères de construction n’apparaîtront pas. Sans les repères commentés, vous pouvez appuyer sur Maj et cliquer pour créer des lignes droites.

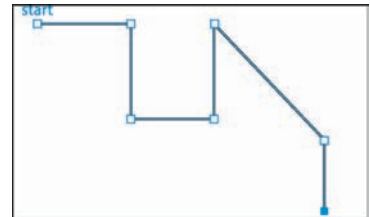
● **Note :** Les points que vous définissez n’ont pas besoin d’être exactement au même emplacement que dans le modèle. Par ailleurs, les mesures indiquées dans vos libellés des dimensions peuvent ne pas correspondre à celles des figures. Ce n’est pas gênant.

- Appuyez sur la touche Maj et déplacez le pointeur vers la droite et le bas. Lorsque le repère de construction vert apparaît, pour l'alignement du nouveau point avec les deux points inférieurs, et que les libellés des dimensions affichent 2 pouces, cliquez de façon à définir le point d'ancrage puis relâchez la touche de modification.



Vous remarquerez que le nouveau point d'ancrage ne se trouve pas là où vous avez cliqué. En effet, les lignes sont contraintes à des angles de 45° car le dessin se fait avec la touche Maj enfoncée.

- Positionnez le pointeur sous le dernier point et cliquez pour positionner le point d'ancrage final de la forme.
- Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



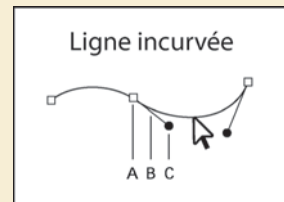
Éléments d'un tracé

Lorsque vous dessinez, vous créez une ligne appelée *tracé*. Un tracé est composé d'un ou de plusieurs segments droits ou incurvés. Le début et la fin de chaque segment sont indiqués par des *points d'ancrage* qui fonctionnent à la manière d'épingles maintenant un fil en place. Un tracé peut être fermé (un cercle, par exemple) ou ouvert, s'il a des extrémités distinctes (une ligne ondulée, par exemple). Pour modifier la forme d'un tracé, vous pouvez faire glisser ses points d'ancrage, les points directeurs à l'extrémité des lignes directrices qui apparaissent aux points d'ancrage ou le segment du tracé lui-même.

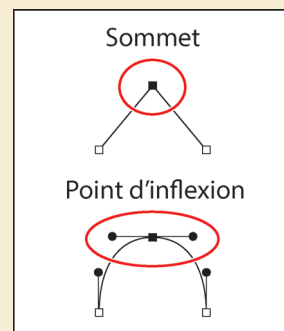
Les tracés peuvent avoir deux types de point d'ancrage : les sommets et les points d'inflexion. Au niveau d'un *sommet*, un tracé change brusquement de sens. Au niveau d'un *point d'inflexion*, les segments de tracé sont reliés en une courbe continue.

Lorsque vous dessinez un tracé, vous pouvez mélanger à votre guise les sommets et les points d'inflexion. Vous pouvez toujours transformer un sommet en point d'inflexion, et inversement.

Extrait de l'Aide d'Illustrator



- A. Point d'ancrage
- B. Ligne directrice
- C. Point directeur



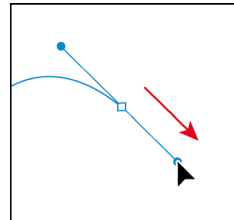
Créer des tracés incurvés

Dans cette partie de la leçon, vous apprendrez à dessiner des lignes doucement incurvées à l'aide de l'outil Plume. Les programmes de dessin vectoriel comme Illustrator permettent de tracer des courbes contenant des points de contrôle et appelées *courbes de Bézier*. En définissant des points d'ancrage et en faisant glisser les poignées de direction, vous êtes en mesure de définir la forme de la courbe. Cette méthode est un peu longue à maîtriser, mais elle offre un meilleur contrôle et plus de souplesse lors de la création des tracés.

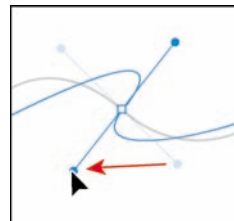
1. Choisissez Affichage > Repères commentés pour les désactiver.
2. Choisissez 3 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document. Vous réaliserez l'illustration dans la zone intitulée "Practice".
3. Appuyez sur Z pour activer l'outil Zoom (🔍) (ou sélectionnez-le dans le panneau Outils) et cliquez à deux reprises dans la moitié inférieure du plan de travail pour agrandir l'affichage.
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur de fond et sélectionnez la nuance [Sans] (☑). Cliquez ensuite sur la couleur de contour et vérifiez que la nuance Noir est sélectionnée. Vérifiez également que l'épaisseur de contour est fixée à 1 pt.
5. Avec l'outil Plume (🖋), cliquez sur une zone vierge du plan de travail pour créer un premier point d'ancrage.
6. Cliquez ensuite à un autre emplacement et faites glisser le pointeur pour créer un tracé incurvé. Répétez ces opérations à plusieurs endroits sur le plan de travail.

L'objectif de cet exercice n'est pas de créer un dessin précis mais de vous habituer aux courbes de Bézier.

Lorsque vous cliquez et faites glisser le pointeur, des *poignées de direction* apparaissent. Elles sont constituées de lignes directrices qui se terminent par des points directeurs en forme de cercles. L'angle et la longueur de ces poignées déterminent la forme et la taille des segments incurvés. Les poignées de direction ne s'impriment pas et ne sont pas visibles lorsque le point d'ancrage est inactif.




7. Choisissez Sélection > Désélectionner.
8. Activez l'outil Sélection directe (🖱) et cliquez sur un segment entre deux points d'ancrage pour afficher les poignées de direction. Cliquez et déplacez l'extrémité d'une poignée de direction (voir la figure). En déplaçant les poignées de direction, vous modifiez la forme de la courbe.
9. Choisissez Sélection > Désélectionner. Gardez le fichier ouvert pour la section suivante.




Créer une courbe

Vous allez apprendre à maîtriser les poignées de direction afin de contrôler les courbes. Vous utiliserez le plan de travail supérieur pour tracer une forme.

1. Appuyez sur la barre d'espace pour activer temporairement l'outil Main () et faites glisser vers le bas de façon à voir la courbe située en haut du plan de travail 3.

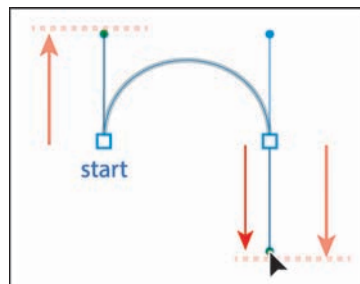
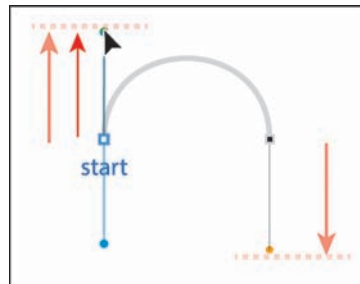
● **Note :** Il se peut que le plan de travail défile lorsque vous faites glisser le point d'ancrage. Si vous perdez la courbe de vue, choisissez Affichage > Zoom arrière jusqu'à ce que vous la voyiez à nouveau, ainsi que le point d'ancrage. Appuyez sur la barre d'espace pour obtenir temporairement l'outil Main et repositionner l'illustration.


2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Plume (). Cliquez sur le carré "start" et faites glisser le pointeur vers le haut pour créer une ligne directrice allant dans la même direction que l'arc. Relâchez le bouton de la souris lorsque la ligne directrice arrive légèrement au-dessus du point doré.


► **Astuce :** Si vous faites une erreur pendant que vous dessinez avec l'outil Plume, choisissez Édition > Annuler Plume pour annuler des points.

3. Cliquez sur le point noir sur la droite de l'arc et faites glisser le pointeur vers le bas. Relâchez lorsque le pointeur arrive sur le point doré et que votre tracé correspond à l'arc.

● **Note :** Plus vous tirez sur la poignée de direction, plus vous accentuez la courbure du tracé.



Si votre tracé n'est pas exactement aligné sur le modèle, activez l'outil Sélection directe () et sélectionnez les points d'ancrage l'un après l'autre. Ajustez ensuite les poignées de direction jusqu'à ce que votre tracé suive plus précisément le modèle.

4. Activez l'outil Sélection () et cliquez dans une zone vide du plan de travail ou choisissez Sélection > Désélectionner.

En désélectionnant le premier tracé, vous pourrez commencer un nouveau tracé. Si le tracé est toujours actif lorsque vous cliquez avec l'outil Plume, il sera lié au prochain point que vous placerez.

► **Astuce :** Pour désélectionner des objets, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) pour passer temporairement à l'outil Sélection ou Sélection directe, selon le dernier employé, et cliquez sur une zone vide du plan de travail.

5. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Si vous souhaitez continuer à vous entraîner au tracé de courbes, travaillez dans la zone "Practice" du même plan de travail.

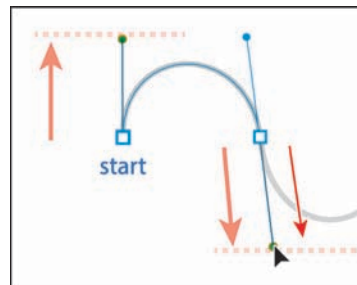
Tracer une suite de courbes

Puisque vous savez à présent comment tracer quelques courbes, vous allez dessiner une forme qui en contient plusieurs à la suite.

1. Choisissez 4 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document. Activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez à plusieurs reprises dans la moitié supérieure du plan de travail pour en agrandir l'affichage.
2. Dans le panneau Contrôle, vérifiez que la couleur de fond est [Sans] (☐) et que la couleur de contour est Noir. Assurez-vous également que l'épaisseur de contour est toujours à 1 pt.
3. Activez l'outil Plume (🖋️). Cliquez sur le carré bleu "start" et faites glisser vers le haut dans la direction de l'arc, en vous arrêtant sur le point doré.

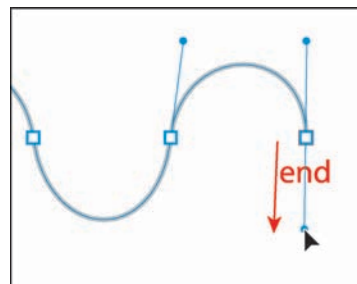
4. Positionnez le pointeur sur le point carré noir situé à droite, cliquez et faites glisser vers le bas jusqu'au point doré, en ajustant l'arc avec la poignée de direction avant de relâcher le bouton de la souris.

● **Note :** Ne vous inquiétez pas si votre tracé n'est pas exact. Vous le corrigerez avec l'outil Sélection directe (🖱️) lorsqu'il sera terminé.



5. Continuez le long du tracé, en alternant les glissements vers le haut et vers le bas. Placez des points d'ancrage uniquement au niveau des carrés noirs.

Si vous vous trompez en traçant, vous pouvez annuler votre travail en choisissant Édition > Annuler Plume et en recommençant. Si les lignes directrices ne correspondent pas exactement à celles de la figure, ce n'est pas un problème.



6. Une fois le tracé terminé, choisissez l'outil Sélection directe et sélectionnez un point d'ancrage.

Les poignées de direction apparaissent et vous pouvez réajuster la courbe du tracé si nécessaire. Lorsqu'une courbe est sélectionnée, vous pouvez également en changer le contour et le fond. Dans ce cas, la prochaine ligne tracée aura les mêmes attributs. Pour de plus amples informations sur ces attributs, consultez la Leçon 6, "Couleurs et peinture".

Si vous souhaitez dessiner à nouveau la forme pour vous entraîner, travaillez dans la moitié inférieure du même plan de travail (libellée "Practice").

7. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Convertir des points d'inflexion en sommets

Lors de la création des courbes, les poignées de direction aident à déterminer la forme et la taille des segments incurvés. La suppression des lignes directrices associées à un point d'ancrage permet de le convertir en sommet. Dans cette partie de la leçon, vous allez apprendre à transformer les points d'inflexion en sommets.

1. Choisissez 5 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.

La partie supérieure du plan de travail contient le tracé que vous allez dessiner. Vous l'utiliserez comme modèle pour l'exercice et travaillerez directement par-dessus les tracés existants. La zone intitulée "Practice" en partie inférieure du plan de travail vous permettra de poursuivre votre entraînement.

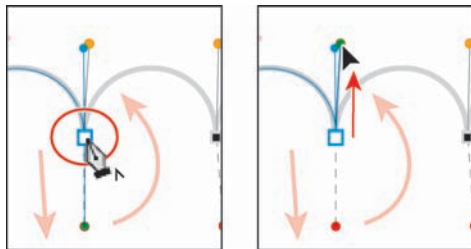
2. Utilisez l'outil Zoom (🔍) pour agrandir l'affichage du plan de travail supérieur.
3. Dans le panneau Contrôle, vérifiez que la couleur de fond est [Sans] (☑) et que la couleur de contour est Noir. Assurez-vous également que l'épaisseur de contour est toujours fixée à 1 pt.
4. Choisissez l'outil Plume (🖋), appuyez sur la touche Maj, cliquez sur le carré bleu "start" et faites glisser vers le haut jusqu'au point doré. Relâchez le bouton de la souris puis la touche Maj.
5. Cliquez sur le point d'ancrage noir suivant à droite et, toujours avec la touche Maj appuyée, faites glisser le pointeur vers le bas jusqu'au point rouge. Lorsque la courbe vous semble correcte, relâchez le bouton de la souris puis la touche Maj. Gardez le tracé sélectionné.

La courbe doit à présent changer de direction pour créer un autre arc. En coupant les lignes directrices, vous allez convertir un point d'inflexion en un sommet.

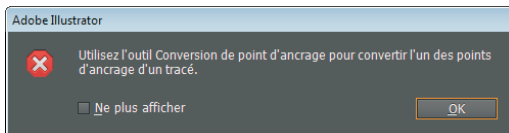
● **Note :** En appuyant sur la touche Maj pendant le déplacement, vous contraignez l'outil à des multiples de 45°.

► **Astuce :** Après avoir dessiné un tracé, vous pouvez également sélectionner un ou plusieurs points d'ancrage et cliquer, dans le panneau Contrôle, sur le bouton Convertir les points d'ancrage sélectionnés en angles (📐) ou Convertir les points d'ancrage sélectionnés en arrondis (📏).

6. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et placez-vous sur le dernier point d'ancrage créé ou sur son point directeur inférieur. Lorsque le symbole flèche (^) apparaît sur le pointeur de l'outil Plume (🖋), cliquez et faites glisser vers le haut jusqu'au point doré. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Si le symbole flèche (^) n'est pas visible, vous créez un arc supplémentaire.



- **Note :** Si vous ne cliquez pas précisément sur le point d'ancrage ou sur le point directeur à l'extrémité de la ligne directrice, une boîte d'avertissement s'affiche. Cliquez sur OK et essayez de nouveau.

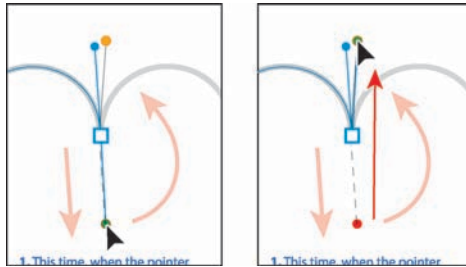


Entraînez-vous à ajuster les poignées de direction avec l'outil Sélection directe (\blacksquare) une fois le tracé terminé.

7. Positionnez l'outil Plume au-dessus du carré noir suivant (le troisième) du modèle et faites glisser vers le bas jusqu'au point rouge. Relâchez lorsque le tracé semble correct.
8. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et, après que le symbole flèche (^) est apparu, positionnez le pointeur au-dessus du point d'ancrage ou le point directeur et faites glisser vers le point doré. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.

Dans le cas du quatrième point, vous ne relâchez pas le bouton de la souris pour couper les poignées de direction. Faites attention !

9. Pour le quatrième point d'ancrage, cliquez sur le carré noir suivant du tracé du modèle et faites glisser vers le bas jusqu'au point rouge en faisant en sorte que le tracé semble correct. *Ne relâchez pas le bouton de la souris.* Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser vers le haut jusqu'au point doré, en prévision de la prochaine courbe. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



10. Poursuivez cette procédure en utilisant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pour créer les sommets jusqu'à ce que le tracé soit terminé.
11. Servez-vous de l'outil Sélection directe pour affiner le tracé puis désélectionnez ce dernier.

Si vous souhaitez dessiner à nouveau la forme pour vous entraîner, travaillez dans la moitié inférieure du même plan de travail (libellée "Practice").

Combiner courbes et lignes droites

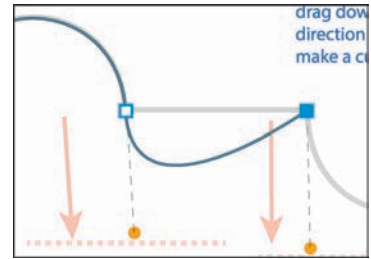
Bien entendu, dans la réalité, l'outil Plume ne vous servira pas à créer soit des courbes, soit des lignes droites. Dans cette section, vous allez apprendre à mélanger courbes et lignes droites.

1. Choisissez 6 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document. Activez l'outil Zoom (Q) et cliquez à plusieurs reprises dans la partie supérieure du plan de travail afin d'agrandir l'affichage.
2. Avec l'outil Plume (P), cliquez sur le carré bleu "start" et faites glisser vers le haut. Relâchez le bouton de la souris lorsque le pointeur atteint le point doré.

3. Faites glisser vers le bas à partir du deuxième point d'ancrage et relâchez le bouton de la souris lorsque le pointeur arrive au point doré et que l'arc correspond au modèle.

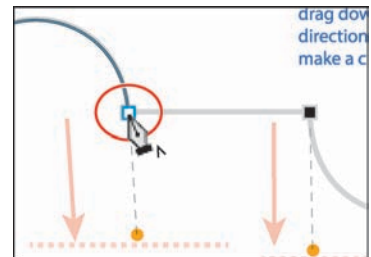
Vous devriez maintenant être familiarisé avec cette méthode de création d'un arc.

Si vous cliquez sur le prochain point d'ancrage noir (ne le faites pas), même en appuyant sur la touche Maj de façon à créer une ligne droite, le tracé serait incurvé. En effet, le dernier point est un point d'ancrage d'inflexion et il possède une ligne directrice. La figure ci-contre montre l'aspect du tracé si vous cliquez simplement avec l'outil Plume sur le point suivant.

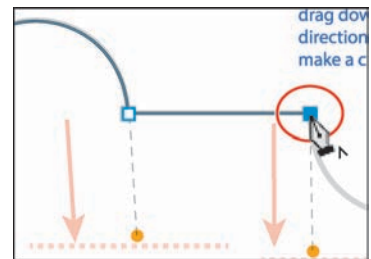


Vous allez à présent poursuivre le tracé par une ligne droite.

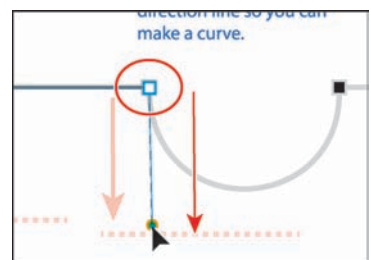
4. Positionnez le pointeur au-dessus du dernier point créé (notez l'apparition du symbole de flèche [↖,]) puis cliquez de manière à supprimer la première ligne directrice du tracé (voir la figure).



5. Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur le point suivant à droite pour créer un segment droit.



6. Pour l'arc suivant, positionnez le pointeur au-dessus du dernier point créé (notez l'apparition du symbole de flèche [↖,]) et faites glisser vers le bas à partir de ce point vers le point doré. Vous créez une nouvelle ligne directrice.



7. Cliquez sur le point suivant et faites glisser le pointeur vers le haut pour terminer l'arc.
8. Cliquez sur le dernier point d'ancrage de l'arc pour supprimer la ligne directrice.
9. Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur le point suivant pour créer un deuxième segment droit.
10. Cliquez et faites glisser vers le haut à partir du dernier point créé pour obtenir une ligne directrice, puis cliquez et faites glisser vers le bas pour créer le dernier arc.

Si vous souhaitez dessiner à nouveau la forme pour vous entraîner, travaillez dans la moitié inférieure du même plan de travail (libellée “Practice”).

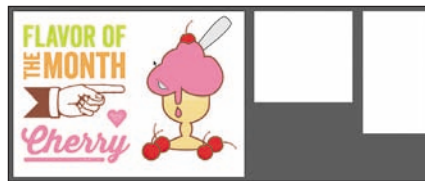
11. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.

Création de la coupe de glace

Dans cette partie de la leçon, vous allez réaliser le dessin d’une coupe de glace. Vous allez employer les techniques apprises précédemment et découvrirez quelques méthodes et outils supplémentaires.

1. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L5end_2.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson05.

2. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre pour voir l’illustration terminée. Avec l’outil Main (☞), déplacez l’illustration là où vous le souhaitez. Si vous ne voulez pas la garder ouverte, choisissez Fichier > Fermer.



3. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L5start_2.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson05. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.



4. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **glace.ai** et sélectionnez le dossier Lesson05. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) et cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.

Dessiner la glace

Pour commencer, vous tracerez la forme d’une glace, qui associe des courbes et des sommets. Prenez votre temps et utilisez les indications fournies pour vous aider lors de cette opération.

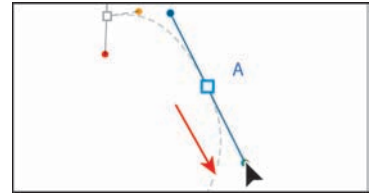
1. Choisissez 1 Ice Cream dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document (si ce plan de travail n’est pas déjà activé).
2. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre, puis Affichage > Ice Cream de façon à zoomer sur le tracé de la glace qui se trouve à droite du texte “Flavor of the month”.

► **Astuce :**
N’oubliez pas que vous pouvez toujours annuler (Édition > Annuler Plume) un point que vous avez tracé, pour ensuite recommencer.

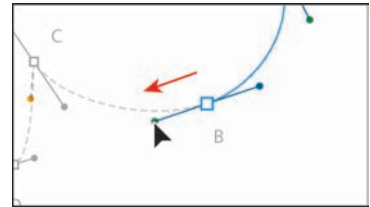
3. Dans le panneau Contrôle, vérifiez que la couleur de fond est [Sans] (☑) et que la couleur de contour est Noir. Assurez-vous également que l'épaisseur de contour est toujours à 1 pt.

● **Note :** Pour tracer cette forme, vous n'êtes pas obligé de partir du point bleu (point A). Avec l'outil Plume, vous pouvez fixer les points d'ancrage d'un tracé en allant dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.

4. Activez l'outil Plume (☞) et faites glisser à partir du carré bleu (point A) vers le point rouge de façon à fixer le point d'ancrage initial et la direction de la première courbe.



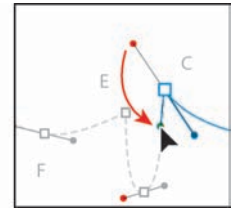
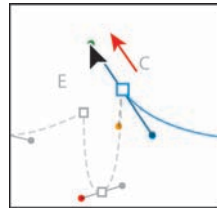
5. Poursuivez en faisant glisser depuis le point B vers le point rouge de façon à créer la première courbe.



Le prochain point que vous allez créer sera un point d'inflexion converti en sommet.

● **Note :** Si vous réalisez la forme avec un fond blanc, certains points du modèle seront masqués. Vous pouvez toujours changer le fond à [Sans] (☑) pour le tracé en cours.

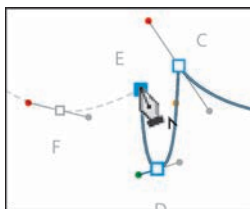
6. Faites glisser depuis le point C jusqu'au point rouge, mais *ne relâchez pas encore le bouton de la souris*. Lorsque le pointeur arrive au point rouge, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et continuez à faire glisser depuis le point rouge jusqu'au point doré en dessous. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Les lignes directrices sont alors coupées.



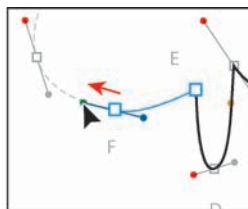
7. Faites glisser depuis le point D jusqu'au point rouge (voir la figure). Pendant l'opération, prêtez attention au segment qui relie les points C et D.
8. Cliquez au point E, sans faire glisser, pour créer un sommet dépourvu de lignes directrices.

Lorsque vous fixez un point d'ancrage dépourvu de lignes directrices (un sommet), vous obtenez un point sans courbe.

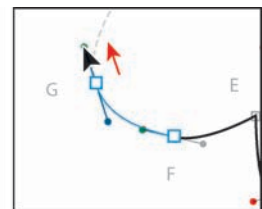
9. Pour les points F et G, faites glisser depuis chaque point jusqu'au point rouge de façon à créer les courbes correspondantes.



Cliquer au point E.

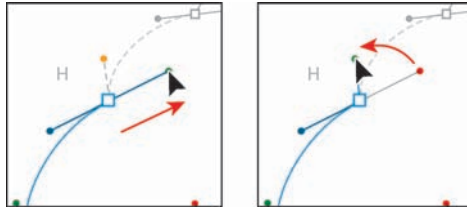


Créer le point F.

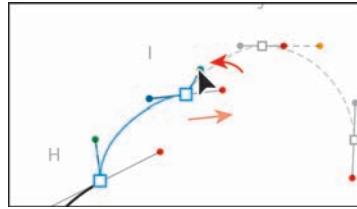


Créer le point G.

10. Faites glisser à partir du point H jusqu'au point rouge, mais ne relâchez pas le bouton de la souris. Lorsque le pointeur arrive au point rouge, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et continuez à faire glisser depuis le point rouge jusqu'au point doré. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.

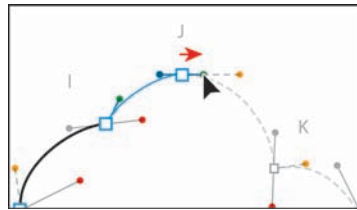


11. Faites glisser à partir du point I jusqu'au point rouge, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et continuez à faire glisser depuis ce point jusqu'au point doré. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Les lignes directrices sont alors coupées.



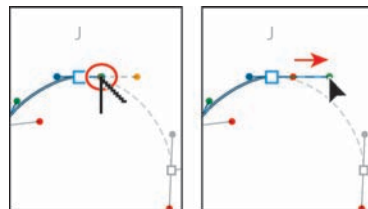
Pour le point suivant, J, vous allez créer un point d'inflexion, mais vous modifierez ensuite les lignes directrices de façon indépendante à l'aide de l'outil Plume.

12. Commencez à faire glisser à partir du point J jusqu'au point rouge situé à droite. Pendant l'opération, maintenez enfoncée la touche Maj de façon à contraindre les lignes directrices. Prêtez attention au segment qui relie les points I et J. Lorsque le pointeur arrive au point rouge, relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



La courbe entre les points I et J semble correcte. Toutefois, la ligne directrice après le point d'ancrage est trop courte. Elle doit être allongée pour que la courbe suivante puisse avoir la forme appropriée. Vous allez modifier cette ligne directrice.

13. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Le pointeur devient celui de l'outil Conversion de point d'ancrage (↵). Faites glisser le point directeur, à l'extrémité de la ligne directrice, à partir du point rouge jusqu'au point doré de manière à allonger uniquement cette ligne directrice. Lorsque le pointeur arrive au point doré, relâchez le bouton de la souris puis la touche.



● **Note :** Vous pouvez aussi créer le point de l'étape 12 et positionner ensuite l'outil Plume sur le point d'ancrage. Lorsque l'icône de flèche apparaît (↵) sur le pointeur (☞), vous pouvez faire glisser une nouvelle poignée de direction.

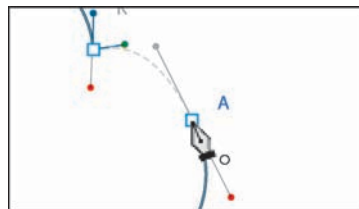
► **Astuce :** Pendant que vous faites glisser le point directeur, vous pouvez appuyer sur la touche Maj afin que la ligne directrice reste droite.

14. Poursuivez le tracé pour le point K, en faisant tout d'abord glisser depuis le point d'ancrage jusqu'au point rouge et, tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), en faisant glisser depuis ce point jusqu'au point doré.

Vous allez à présent achever le tracé de la glace en le fermant.

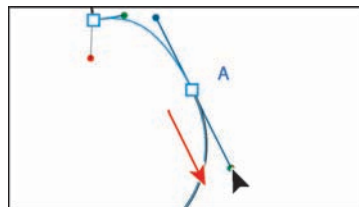
15. Positionnez l'outil Plume sur le point A, sans cliquer.

Notez qu'un petit cercle vide vient s'afficher à côté de la plume (🖋️). Il signale que le tracé sera refermé lorsque vous aurez cliqué (ne le faites pas encore).



16. Faites glisser vers le bas et la droite en direction du point rouge sous le point A.

Lorsque vous faites glisser vers le bas, une nouvelle ligne directrice apparaît au-dessus du point. Par cette opération, vous modifiez la forme du tracé. Parfois, lors de la fermeture d'un tracé, il vous faudra retoucher les lignes directrices du point d'ancrage de façon indépendante, comme vous l'avez fait précédemment.



17. Désélectionnez le tracé (Ctrl+clic [Windows] ou Cmd+clic [Mac OS] en dehors du tracé) puis choisissez Fichier > Enregistrer.

Ce raccourci permet de désélectionner un tracé tout en conservant l'outil Plume actif. Vous pouvez également choisir Sélection > Désélectionner.

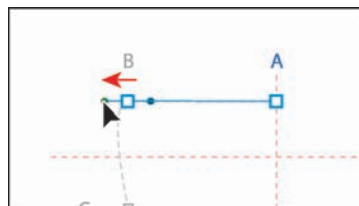
Tracer la moitié de la coupe

Lors d'un dessin avec l'outil Plume, vous aurez parfois à créer une illustration symétrique (l'un des côtés est le reflet de l'autre). Dans cette section, vous dessinerez la moitié de la coupe de glace. Puisque la coupe doit être symétrique, vous gagnerez du temps et obtiendrez une forme parfaitement symétrique lorsque vous réaliserez par copie le symétrique de cette moitié et joindrez les éléments.

1. Choisissez 2 Dish dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre (si nécessaire).

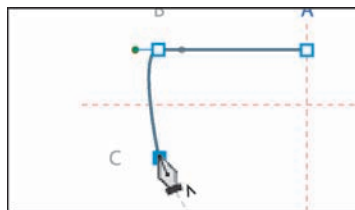
Examinez le modèle du tracé. Vous voyez une ligne pointillée verticale rouge qui relie les points A et I. Après que vous aurez dessiné la moitié de la coupe de glace, vous en ferez une copie, dont vous ferez la symétrie autour de cette ligne rouge.

2. Avec l'outil Plume (🖋️), cliquez sur le carré bleu au point A (sans faire glisser) de façon à définir le point d'ancrage initial.
3. Appuyez sur la touche Maj, cliquez au point B et faites glisser vers la gauche, en vous arrêtant sur le point rouge. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.



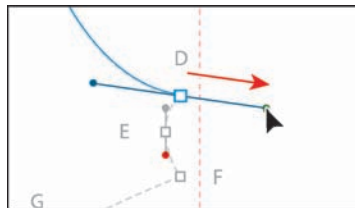
● **Note :** Pour tracer cette forme, vous n'êtes pas obligé de partir du point bleu (point A). Avec l'outil Plume, vous pouvez fixer les points d'ancrage d'un tracé en allant dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.

4. Appuyez sur la touche Maj et cliquez au point C de façon à aligner les points d'ancrage B et C. Relâchez la touche Maj après que vous avez cliqué.

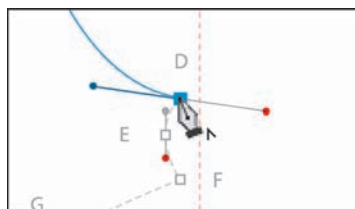


5. Faites glisser à partir du point D jusqu'au point rouge et relâchez le bouton de la souris.

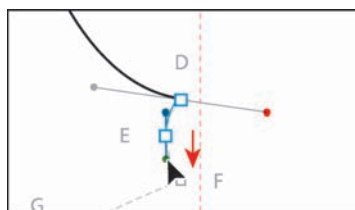
Puisque la partie suivante du tracé n'a pas besoin d'une ligne directrice, vous allez supprimer celle qui vient après le point d'ancrage.



6. Positionnez le pointeur au-dessus du point d'ancrage D (notez l'apparition du symbole de flèche [^] sur le pointeur [↖,↗]) et cliquez de façon à supprimer la seconde ligne directrice du point d'ancrage (voir la figure).



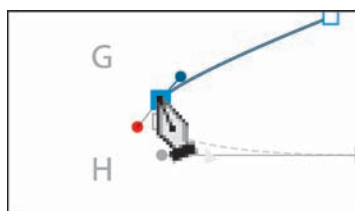
7. Commencez à faire glisser à partir du point E jusqu'au point rouge. Pendant l'opération, maintenez la touche Maj enfoncée et, lorsque le pointeur arrive au point rouge, relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Vous créez ainsi un point d'ancrage avec des poignées contraintes.



8. Cliquez au point F (sans faire glisser) pour créer un sommet sans lignes directrices.

9. Faites glisser à partir du point G jusqu'au point rouge, puis relâchez le bouton de la souris afin d'obtenir une légère courbe.

10. Positionnez le pointeur au-dessus du point d'ancrage G (notez l'apparition du symbole de flèche [^] sur le pointeur [↖,↗]) et cliquez de façon à supprimer la seconde ligne directrice du point d'ancrage (voir la figure).



11. Tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez au point H de façon à créer un sommet sans lignes directrices qui soit aligné avec le point G.

12. Commencez à faire glisser à partir du point I jusqu'au point rouge. Pendant l'opération, maintenez la touche Maj enfoncée et, lorsque le pointeur arrive au point rouge, relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Vous créez ainsi un point d'ancrage avec des poignées contraintes.

13. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Vous venez de créer la moitié de la coupe de glace. L'étape suivante consiste à s'assurer que le premier et le dernier point d'ancrage soient alignés verticalement. Vous copierez ensuite la forme et en ferez le symétrique.

Terminer la coupe

La moitié de la forme est tracée. Vous pouvez à présent en créer une copie, produire son symétrique et joindre les deux moitiés afin d'obtenir une forme fermée parfaitement symétrique – la coupe. Pour de plus amples informations sur la création d'objets symétriques, consultez la Leçon 4, "Transformation d'objets".

1. Activez l'outil Sélection directe (⌘) et cliquez sur le dernier point créé (en I). Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur le premier point de la coupe créé (en A). Vous sélectionnez ainsi ces deux points.

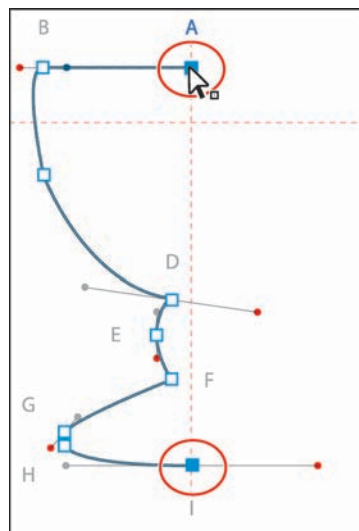
2. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Alignement horizontal au centre (☰) pour aligner les points.

L'alignement des points n'est pas indispensable pour copier et joindre les deux moitiés, mais cela permet d'éviter l'ajout de points supplémentaires lors de la réunion des deux moitiés.

3. Choisissez Sélection > Désélectionner.
4. Activez l'outil Sélection (⌘) et sélectionnez l'intégralité du tracé.
5. Positionnez le pointeur au-dessus de l'outil Rotation (⌘), cliquez et maintenez pour activer l'outil Miroir (⌘).
6. Choisissez Affichage > Repères commentés pour les activer.

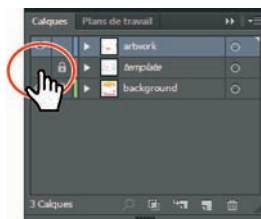
7. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur l'icône de visibilité (👁) placée à gauche du calque template afin d'en masquer le contenu. Fermez le panneau Calques en cliquant sur son onglet.

8. Positionnez le pointeur au-dessus du dernier point d'ancrage (en I). Lorsque apparaît "point d'ancrage", cliquez tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
9. Dans la boîte de dialogue Miroir qui s'ouvre, cochez, si nécessaire, la case Vertical, puis cliquez sur Copier.
10. Activez l'outil Sélection et choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif pour sélectionner les deux moitiés.



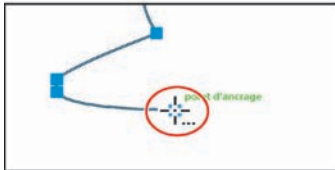
● **Note :** Si les options d'alignement n'apparaissent pas dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Alignement" ou choisissez Fenêtre > Alignement de manière à ouvrir le panneau Alignement.

● **Note :** La touche de modification définit le point de symétrie de la forme et ouvre la boîte de dialogue Miroir afin que la copie de la forme se fasse en une seule étape.

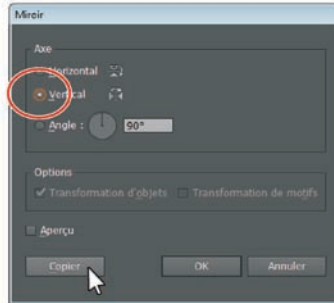


- Appuyez sur Ctrl+J (Windows) ou Cmd+J (Mac OS) pour joindre les deux moitiés et produire un seul tracé fermé.

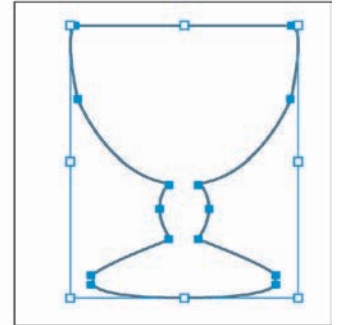
Suite à cette action, vous pourriez penser que rien n'a changé, mais, en réalité, les deux moitiés ont été combinées en un seul tracé fermé.



Cliquer sur le point avec Alt ou Option.



Fixer les options de symétrie.



Le résultat après la commande Joindre.

- Choisissez Affichage > Repères commentés pour les désactiver.

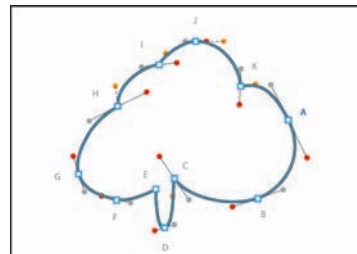
Modifier des courbes

Dans cette partie de la leçon, vous ajusterez les courbes tracées en faisant glisser leurs points d'ancrage ou leurs poignées de direction. Vous modifierez également une courbe en déplaçant la ligne.

- Choisissez 1 Ice Cream dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
- Choisissez Affichage > Ice Cream.

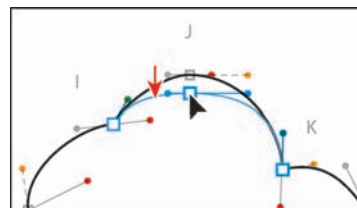
Outre un zoom avant sur le tracé de la glace, cette action doit également afficher le contenu du calque template, ainsi que les repères utilisés pour sa création.

- Activez l'outil Sélection directe (⌘) et cliquez sur le contour du tracé de la glace. Tous les points d'ancrage apparaissent.



En cliquant avec l'outil Sélection directe, vous affichez les poignées de direction du segment de ligne sélectionné et vous pouvez ajuster la forme des différents segments de la courbe. Si vous cliquez avec l'outil Sélection (⌘), vous sélectionnez la totalité du tracé.

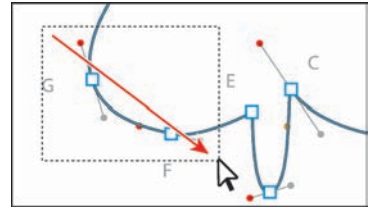
- Cliquez sur le point d'ancrage (J) situé en partie supérieure du tracé de la glace pour le sélectionner. Faites-le glisser vers le bas jusqu'à obtenir le tracé illustré.



► **Astuce :** Vous pouvez aussi utiliser les touches de direction pour déplacer un point. En appuyant en même temps sur la touche Maj, le déplacement se fait par pas cinq fois plus grands.

5. Avec l'outil Sélection directe, tracez un rectangle de sélection sur les points G et F afin de les sélectionner (voir la figure).

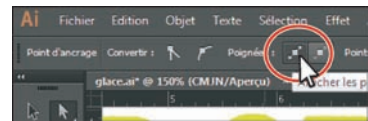
Les points deviennent pleins lorsqu'ils sont sélectionnés.



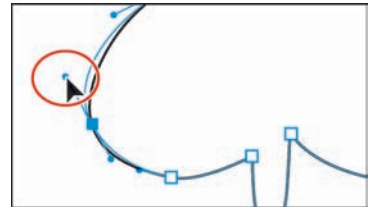
6. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur l'icône de visibilité (👁️) à gauche du calque template pour en masquer le contenu. Fermez le panneau Calques en cliquant sur son onglet.

Le contenu du calque étant masqué, vous remarquerez que lorsque plusieurs points sont sélectionnés, aucune de leurs poignées de direction n'est affichée.

7. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur Afficher les poignées des multiples points d'ancrage sélectionnés (👉), à droite de "Poignées", pour afficher les poignées de direction de tous les points sélectionnés.



8. Avec l'outil Sélection directe, faites glisser le point directeur supérieur (encerclé sur la figure) vers le haut et la gauche afin que la courbe soit légèrement plus arrondie.

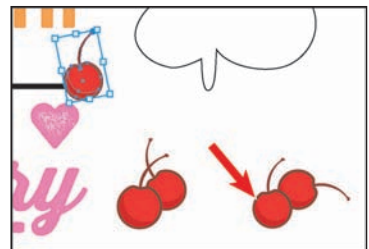


9. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Supprimer et ajouter des points d'ancrage

En général, l'outil Plume est utilisé pour éviter l'ajout de plus de points d'ancrage que nécessaire. Toutefois, vous pouvez réduire la complexité d'un tracé ou modifier sa forme globale en supprimant les points inutiles (et donc obtenir un contrôle plus important sur la forme). Vous pouvez également remodeler un tracé en lui ajoutant des points. Vous allez à présent supprimer et ajouter des points à un tracé.

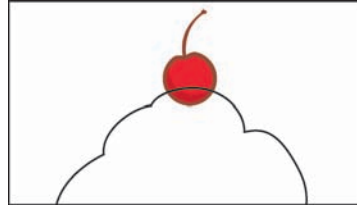
1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (🖱️).
2. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
3. Cliquez sur la deuxième cerise en partant de la droite du plan de travail (indiquée par la flèche sur la figure). Choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller.



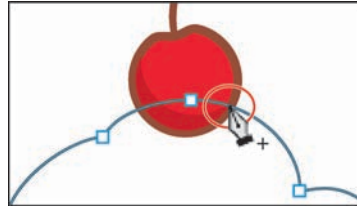
4. Déplacez la cerise en partie supérieure de la forme de la glace (voir la figure suivante).
5. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan.

6. Avec l'outil Sélection directe (⬇️), cliquez sur le contour du tracé de la glace.

7. Activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez à trois reprises, lentement, sur la cerise posée sur la glace afin d'agrandir l'affichage.

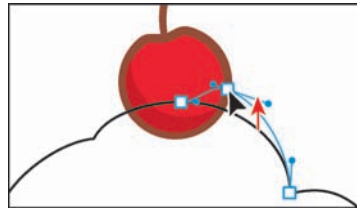


8. Activez l'outil Plume (🖋️) et positionnez le pointeur au-dessus du tracé de la glace, à droite du point d'ancrage que vous avez fait glisser vers le bas. Lorsqu'un signe plus (+) apparaît à côté de l'outil Plume (🖋️+), cliquez afin d'ajouter un point d'ancrage au tracé.



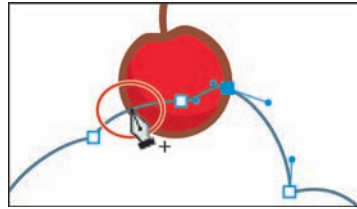
9. Activez l'outil Sélection directe et faites glisser le point vers le haut jusqu'à recouvrir légèrement la cerise.

L'objectif est d'obtenir une cerise légèrement enfoncée dans la glace.

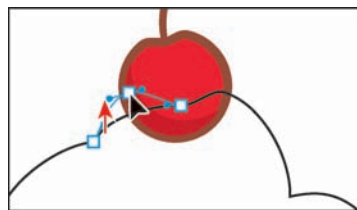


Vous allez à présent ajouter un autre point et le repositionner tout en gardant l'outil Plume sélectionné.

10. Dans le panneau Outils, activez l'outil Plume et placez le pointeur au-dessus du tracé la glace, sur le côté gauche de la cerise. Un signe plus (+) apparaît à côté du pointeur de l'outil Plume pointer (🖋️+). Cliquez pour ajouter un point au tracé.

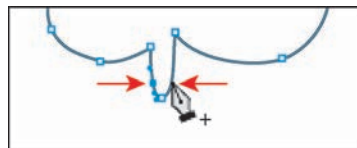


11. Appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) pour activer temporairement l'outil Sélection directe. Tout en maintenant la touche enfoncée, faites glisser le nouveau point d'ancrage vers le haut de façon à recouvrir légèrement la cerise (voir la figure).



12. Appuyez sur la barre d'espacement pour accéder temporairement à l'outil Main (🖱️). Faites glisser la fenêtre de document vers le haut afin de rendre visible le bas du tracé de la glace. Relâchez la touche.

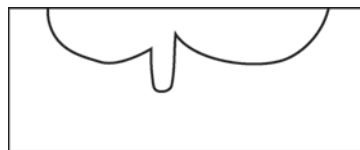
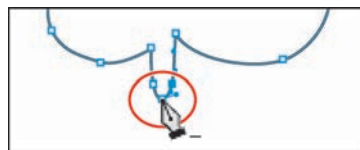
13. Avec l'outil Plume toujours sélectionné, ajoutez des points au tracé, sur les côtés droit et gauche du point inférieur de la coulure.



● **Note :** Lorsque vous appuyez sur la touche Ctrl ou Cmd avec l'outil Plume activé, le dernier outil de sélection (Sélection ou Sélection directe) est sélectionné temporairement.

► **Astuce :**
Lorsqu'un point d'ancrage est sélectionné, vous pouvez également cliquer sur le bouton Supprimer les points d'ancrage sélectionnés (🗑️) dans le panneau Contrôle pour supprimer le point d'ancrage.

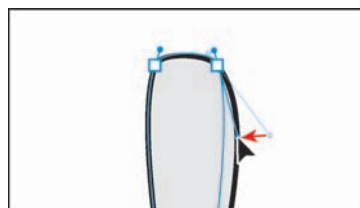
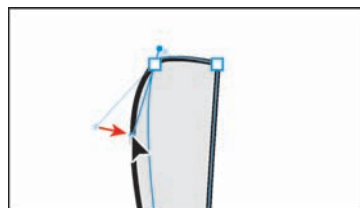
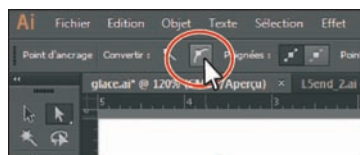
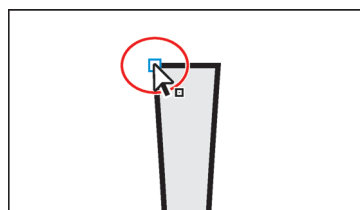
14. Positionnez l'outil Plume au-dessus du point d'ancrage inférieur de la coulure. Lorsqu'un signe moins (-) apparaît à côté du pointeur (👉), cliquez pour supprimer le point d'ancrage.
15. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Convertir des points d'inflexion en sommets et *vice versa*

Pour un meilleur contrôle sur le tracé, vous pouvez convertir des points d'inflexion en sommets et des sommets en points d'inflexion. Vous disposez pour cela de plusieurs méthodes.

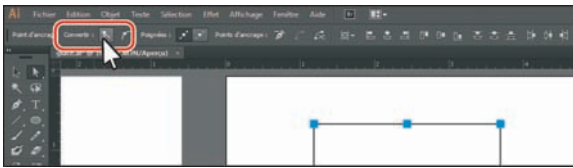
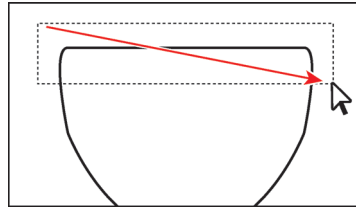
1. Choisissez 3 Spoon dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Activez l'outil Sélection directe (👉) et placez le pointeur au-dessus du sommet supérieur gauche du manche de la cuillère. Lorsqu'un carré vide avec un point central (👉) apparaît à côté du pointeur, cliquez sur le point d'ancrage pour le sélectionner.
3. Le point étant sélectionné, cliquez sur le bouton Convertir les points d'ancrage sélectionnés en arrondis (🔼) dans le panneau Contrôle.
4. Faites glisser vers le centre de la cuillère la poignée de direction orientée vers le bas. Il n'est pas nécessaire d'être précis, mais servez-vous de la figure comme référence.
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour le point d'ancrage supérieur droit du manche de la cuillère.



● **Note :** Si vous ne faites pas glisser directement à partir de l'extrémité de la ligne directrice, la forme risque d'être désélectionnée. Cliquez de nouveau sur le point d'ancrage et recommencez.

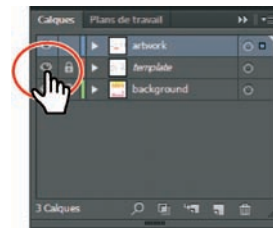
Vous allez à présent convertir en sommets plusieurs points, cela en une seule opération.

6. Choisissez 2 Dish dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
7. Avec l'outil Sélection directe, faites glisser sur la partie supérieure du tracé de la coupe afin de sélectionner les trois points d'ancrage correspondants.
8. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Convertir les points d'ancrage sélectionnés en angles (↶). Tous les points sont convertis en sommets et les lignes directrices sont retirées.

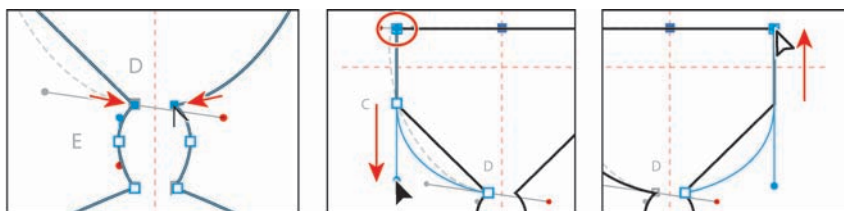


Vous allez maintenant convertir des points d'ancrage à l'aide de l'outil Conversion de point d'ancrage.

9. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur la colonne de visibilité à gauche du calque template afin d'afficher son contenu.
10. Positionnez le pointeur sur l'outil Plume (🖋), cliquez et maintenez pour sélectionner l'outil Conversion de point d'ancrage (↶). Les outils Ajout de point d'ancrage (📍) et Suppression de point d'ancrage (🗑) sont également présents dans ce groupe et sont conçus spécifiquement pour ajouter et supprimer des points d'ancrage.
11. Avec l'outil Conversion de point d'ancrage, cliquez sur les points d'ancrage D (droit et gauche), un à la fois, pour les convertir en sommets.
12. Positionnez le pointeur au-dessus du point d'ancrage C, sur le côté gauche du tracé, cliquez et faites glisser vers le bas. Pendant l'opération, appuyez sur la touche Maj. Faites glisser jusqu'à ce que le point directeur à l'extrémité de la poignée de direction orientée vers le haut atteigne le point B (encadré sur la figure). Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.
13. Positionnez le pointeur au-dessus du point d'ancrage C, sur le côté droit du tracé, cliquez et faites glisser vers le haut. Pendant l'opération, appuyez sur la touche Maj. Faites glisser jusqu'au point B juste au-dessus (sur le côté droit). Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



● **Note :** Si vous ne cliquez pas directement sur le point d'ancrage, une boîte d'avertissement vous signalera que vous devez utiliser l'outil sur un point d'ancrage d'un tracé.




Convertir les points d'ancrage.

Remodeler le tracé.



Remodeler le tracé.

14. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Couper avec l'outil Ciseaux

Plusieurs outils permettent de couper et de diviser des formes. L'outil Ciseaux () coupe un tracé au niveau d'un point d'ancrage ou un segment de ligne. L'outil Cutter est capable de couper des objets, qui deviennent des tracés fermés.

Vous allez à présent couper le tracé de la coupe à l'aide de l'outil Ciseaux de façon à changer sa forme.

1. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif pour sélectionner le tracé de la coupe.
2. Le tracé étant sélectionné, cliquez et maintenez sur l'outil Gomme () dans le panneau Outils afin de sélectionner l'outil Ciseaux (). Positionnez le pointeur au-dessus du point E et cliquez pour couper le tracé au niveau de ce point d'ancrage. Allez sur le côté droit correspondant et cliquez sur le même point (aidez-vous de la figure).

● **Note :** Si vous cliquez avec l'outil Ciseaux sur le contour d'une forme fermée, comme un cercle, le tracé est simplement coupé pour devenir ouvert (un tracé avec deux points d'extrémité).




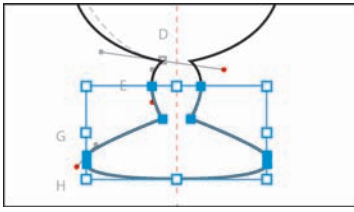
Couper le tracé au premier point E.

Couper le tracé au second point.

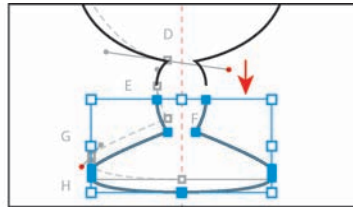
Si vous ne cliquez pas directement sur le tracé, une boîte d'avertissement s'affichera. Cliquez alors sur OK et recommencez. Les coupes effectuées avec l'outil Ciseaux doivent se faire sur une ligne ou une courbe, non à une extrémité. À l'endroit où vous cliquez avec l'outil Ciseaux, vous voyez s'afficher un nouveau point d'ancrage sélectionné.

► **Astuce :**
Appuyez sur Maj et la touche fléchée (vers le haut ou vers le bas) pour déplacer l'illustration plus loin.

3. Choisissez Sélection > Désélectionner.
4. Activez l'outil Sélection () et cliquez sur la partie inférieure du tracé de la coupe pour le sélectionner. Appuyez environ six fois sur la touche Flèche bas pour déplacer la base vers le bas jusqu'à voir apparaître un petit espace entre les deux tracés.

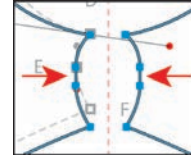


Sélectionner le tracé inférieur.



Le déplacer vers le bas.

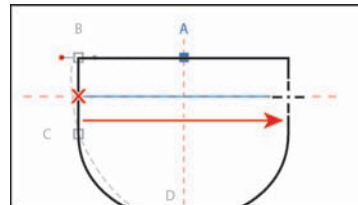
5. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif de façon à sélectionner les deux tracés.
6. Appuyez sur Ctrl+J (Windows) ou Cmd+J (Mac OS) une première fois puis une seconde fois afin de joindre les deux tracés ouverts et de former un tracé fermé. Il ne doit plus y avoir d'espace entre les tracés coupés.



Créer une ligne pointillée

Les lignes pointillées sont appliquées au contour d'un objet et peuvent être ajoutées à un tracé ouvert ou fermé. Vous les créez en précisant une suite de longueurs de pointillés et des distances qui les séparent. Vous allez à présent dessiner un trait et lui ajouter des pointillés.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez deux fois, lentement, sur le haut du tracé de la coupe pour en agrandir l'affichage.
2. Activez l'outil Trait (↙).
3. Positionnez le pointeur sur le côté gauche du tracé de la coupe, là où se trouve la ligne pointillée rouge horizontale (voir le X rouge sur la figure). Cliquez et faites glisser vers la droite, tout en appuyant sur la touche Maj. Lorsque le pointeur arrive de l'autre côté de la forme, relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Vous créez une ligne droite.
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur "Contour" de façon à afficher le panneau Contour. Modifiez les options suivantes :

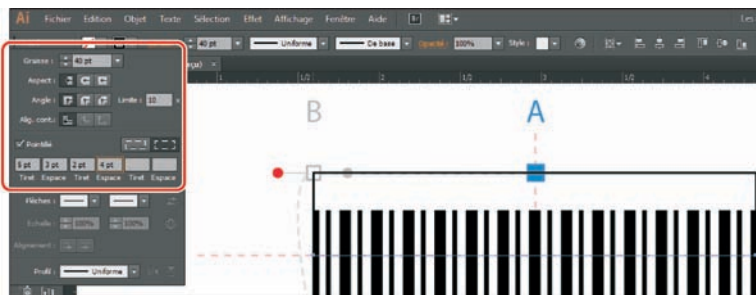


► **Astuce :** Sans les repères commentés activés, le trait ne s'aligne pas sur les autres formes. Si votre trait n'est pas parfaitement aligné, ce n'est pas un problème. Vous pourrez toujours l'ajuster ultérieurement.

- Graisse : **40 pt** ;
- Pointillé : cochée (par défaut, cela crée un motif répétitif fondé sur un tiret de 12 pt et un espace de 12 pt) ;
- Première valeur Tiret : **5 pt** (cela crée un motif répétitif fondé sur un tiret de 5 pt et un espace de 5 pt) ;
- Première valeur Espace : **3 pt** (cela crée un motif répétitif fondé sur un tiret de 5 pt et un espace de 3 pt) ;
- Valeur Tiret suivante : **2 pt** ;
- Valeur Espace suivante : **4 pt**.

► **Astuce :** Le bouton Conserver les longueurs de tiret et d'espace avec exactitude (🔒) permet de maintenir l'apparence des pointillés sans alignement.

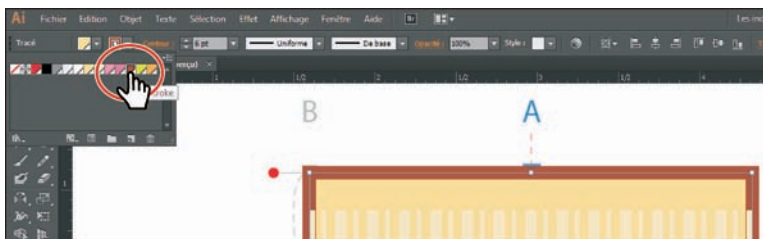
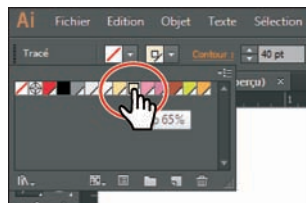
Les valeurs sous Pointillé doivent être : 5 pt, 3 pt, 2 pt, 4 pt.



5. Le trait étant sélectionné, dans le panneau Contrôle, changez la couleur de contour à la nuance jaune clair nommée cup 65%.

6. Activez l'outil Sélection (☞) et cliquez sur la forme de la coupe.

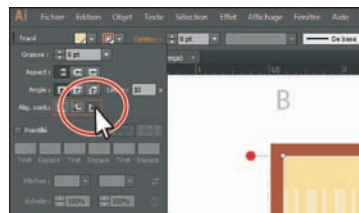
7. Dans le panneau Contrôle, changez l'épaisseur de contour à **6 pt**, la couleur de fond à la nuance nommée cup et la couleur de contour à la nuance marron nommée cup stroke.



● **Note :** Si le bouton Contour aligné sur l'extérieur est inaccessible, cela vient sans doute du fait que le tracé de la coupe n'est pas fermé. Celui-ci étant sélectionné, choisissez Objet > Tracé > Joindre et essayez à nouveau.

8. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur "Contour" pour ouvrir le panneau Contour. Cliquez sur le bouton Contour aligné sur l'extérieur (☞).

9. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif puis Objet > Associer.







Couper avec l'outil Cutter

Dans cette section, vous utiliserez l'outil Cutter (☞) pour couper la cuillère et créer deux tracés fermés.

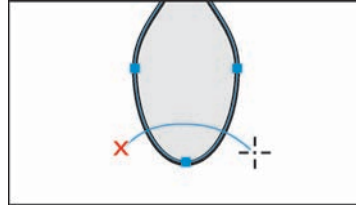
1. Choisissez 3 Spoon dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.

2. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif. Pour employer l'outil Cutter, une illustration doit être sélectionnée.

3. Cliquez et maintenez sur l'outil Ciseaux () pour activer l'outil Cutter (). Notez le pointeur () dans la fenêtre de document.
4. Appuyez sur la touche de verrouillage des majuscules pour obtenir un curseur plus précis () .

Ce curseur précis sera utile pour les découpes à l'aide de l'outil Cutter.

5. Positionnez le pointeur sur le côté gauche de l'extrémité inférieure de la cuillère et faites glisser au travers de la forme selon un arc.

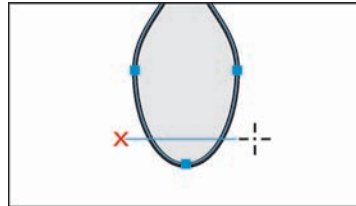


L'outil Cutter permet de couper le contenu sélectionné de façon libre. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la forme de la cuillère est coupée en deux tracés fermés.


6. Choisissez Édition > Annuler Cutter.

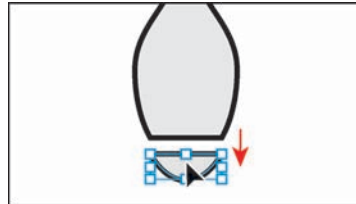
Vous allez à présent effectuer un découpage droit avec l'outil Cutter.

7. Positionnez le pointeur sur le côté gauche de l'extrémité de la cuillère. Tout en appuyant sur les touches Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS), faites glisser au travers de la forme (aidez-vous de la figure).



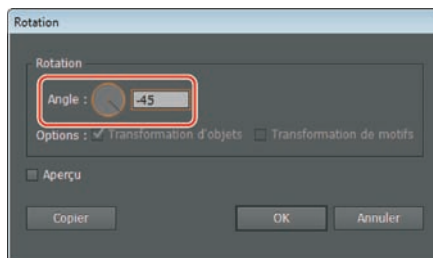
La touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) permet d'effectuer le découpage selon une ligne droite. En appuyant sur Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS), le découpage se fait également en suivant des angles de 45°.

8. Choisissez Sélection > Désélectionner.
9. Activez l'outil Sélection () et faites glisser la partie inférieure de la cuillère vers le bas. Vous le constatez, elle est à présent constituée de deux tracés fermés.



10. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif.

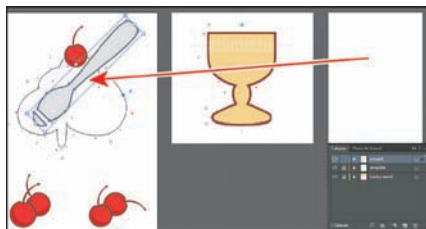
11. Les formes de la cuillère étant sélectionnées, choisissez Objet > Transformation > Rotation. Dans la boîte de dialogue Rotation, fixez l'angle à **-45** et cliquez sur OK.



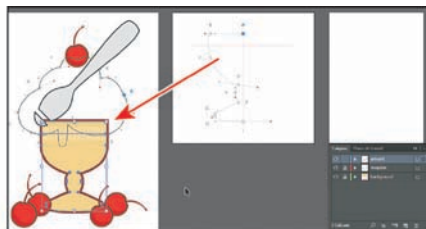
Vous allez à présent placer la coupe et la cuillère sur le plan de travail Ice Cream.

12. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.

13. Avec l'outil Sélection, déplacez les formes de la cuillère sur le tracé de la glace (voir figure ci-dessous), puis choisissez Objet > Disposition > Premier plan.
14. Faites glisser les éléments de la coupe sous le tracé de la glace, puis choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan (aidez-vous de la figure ci-dessous).



Déplacer la cuillère.



Déplacer la coupe.

15. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.
16. Appuyez sur la touche de verrouillage des majuscules pour la désactiver.

Ajouter des pointes de flèche

Vous pouvez ajouter des pointes aux deux extrémités d'un tracé ouvert en utilisant le panneau Contour. Illustrator propose de nombreux styles de pointes de flèche, ainsi que des options pour les modifier.

Vous allez à présent ajouter des pointes de flèche à un tracé.

1. Si nécessaire, ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur l'icône de visibilité (👁) placée à gauche du calque template pour en masquer le contenu.
2. Vérifiez que le plan de travail 1 Ice Cream est sélectionné dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
3. Activez l'outil Sélection (⬅) et cliquez sur le segment de ligne noir qui se trouve sous le texte orange "THE MONTH".
4. Ouvrez le panneau Contour en cliquant sur le mot "Contour" dans le panneau Contrôle. Procédez aux modifications suivantes :

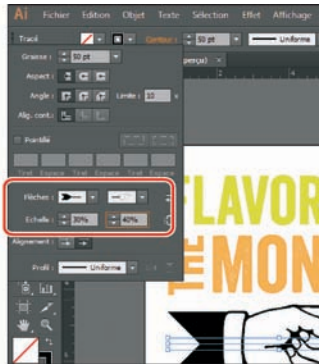
● **Note :** Vous pouvez également modifier les options de contour dans le panneau Contour (Fenêtre > Contour).

- Graisse : **50 pt** ;
- choisissez Flèche 20 dans le menu placé immédiatement à droite du mot "Flèches" de façon à ajouter une pointe de flèche au début de la ligne ;
- Échelle (sous le champ où vous avez choisi Flèche 20) : **30 %** ;
- choisissez Flèche 35 dans le menu placé à l'extrême droite du mot "Flèches" de façon à ajouter une pointe de flèche à la fin de la ligne ;
- Échelle (sous le champ où vous avez choisi Flèche 35) : **40 %** ;

- assurez-vous que le bouton Positionner la pointe de la flèche sur la fin de tracé (📍) est activé. Les options d'alignement permettent d'ajuster le tracé sur le début ou la fin de la pointe de flèche.



Modifier l'épaisseur de contour et la première pointe de flèche.



Modifier la seconde pointe de flèche.

5. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de contour à la nuance cup strok.

Dessin avec l'outil Crayon

L'outil Crayon (🖍) permet de réaliser des tracés ouverts et fermés comme si vous dessiniez avec un crayon sur une feuille de papier. Des points d'ancrage sont créés au fur et à mesure et placés sur le tracé là où Illustrator le juge nécessaire. Cependant, vous pouvez les ajuster une fois le tracé terminé.

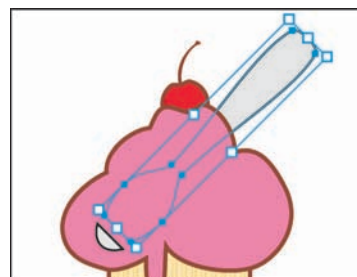
Vous allez tracer quelques lignes sur le tracé de la glace, mais vous commencerez par peindre sa forme.

1. Avec l'outil Sélection (🖱), cliquez sur la forme de la glace. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond à la nuance rose nommée ice cream et la couleur de contour à la nuance nommée cup stroke.
2. Dans le panneau Contrôle, fixez l'épaisseur de contour à **6 pt**.
3. Cliquez sur la plus grande forme de la cuillère et choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan.

Vous comprenez à présent pourquoi nous avons coupé la cuillère avec l'outil Cutter.

4. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Vous allez maintenant dessiner avec l'outil Crayon.



► **Astuce :** Plus la valeur de Fidélité est élevée, plus la distance entre les points d'ancrage est grande et plus le nombre de points d'ancrage créés est réduit. Lorsque les points d'ancrage sont moins nombreux, le tracé peut être plus lisse et moins complexe.

● **Note :** Si une croix (-|-) apparaît à la place de l'icône de l'outil Crayon (🖍️), cela signifie que la touche de verrouillage des majuscules est activée. Elle change les pointeurs des outils en croix pour augmenter la précision.

► **Astuce :** Pour effectuer un nouveau tracé à côté de celui d'origine sans modifier celui-ci, double-cliquez sur l'outil Crayon afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options de l'outil Crayon et décochez la case Modifier les tracés sélectionnés.

● **Note :** Si la coulure disparaît après que vous l'avez créée, sélectionnez-la et choisissez Objet > Disposition > Premier plan.

5. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Crayon (🖍️). Dans la boîte de dialogue Options de l'outil Crayon, déplacez le curseur Lissage vers la droite, jusqu'à la valeur 90 %. Cela permet de réduire le nombre de points du tracé réalisé avec l'outil Crayon et de le rendre plus lisse. Cliquez sur OK.

6. Avec l'outil Crayon, cliquez sur la couleur de contour dans le panneau Contrôle et choisissez la nuance ice cream dark. Ensuite, fixez la couleur de fond à [Sans] (☐), si nécessaire.

7. Dans le panneau Contrôle, fixez l'épaisseur de contour à 8 pt.

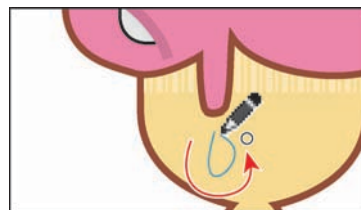
8. Activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez à plusieurs reprises, lentement, sur la forme rose de la glace afin d'en agrandir l'affichage.

9. Activez l'outil Crayon et positionnez le pointeur à l'intérieur de la forme de la glace, près de la petite forme de la cuillère (au niveau du X rouge dans la figure). Lorsque vous voyez apparaître un astérisque à la droite du pointeur de l'outil Crayon (🖍️), faites glisser pour créer un arc autour de l'extrémité de la forme de la cuillère.



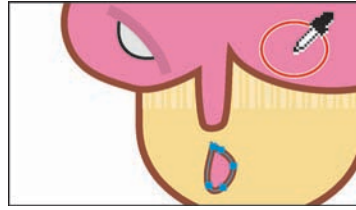
L'astérisque qui apparaît à côté du pointeur indique que vous allez réaliser un nouveau tracé. Si vous ne le voyez pas, cela signifie que vous allez redessiner une forme proche du pointeur. Notez que, pendant que vous dessinez, le tracé peut ne pas vous sembler parfaitement lisse. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, il est lissé en fonction de la valeur donnée précédemment à Lissage dans la boîte de dialogue Options de l'outil Crayon.

10. Positionnez le pointeur en dessous de la coulure du tracé de la glace. Commencez à dessiner une forme de "coulure" tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Le pointeur est accompagné d'un petit cercle (🌀) pour indiquer que vous créez un tracé fermé. Lorsque la



forme de la coulure vous convient, relâchez le bouton de la souris, mais restez appuyé sur la touche Alt ou Option jusqu'à ce que le tracé soit fermé. Les points d'ancrage de début et de fin sont reliés par une ligne aussi courte que possible.

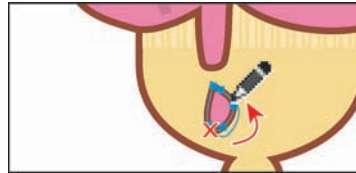
11. Le nouveau tracé fermé étant sélectionné, appuyez sur la touche “I” pour activer l’outil Pipette (👉). Cliquez sur le tracé de la glace pour échantillonner le contour et le fond, et l’appliquer à la forme de la nouvelle “couleure”. Gardez celle-ci sélectionnée.



Modifier un tracé avec l’outil Crayon

Il est également possible de modifier tout type de tracé à l’aide de l’outil Crayon et d’ajouter des traits et des formes à main levée à n’importe quelle forme. Vous allez maintenant modifier la “couleure” à l’aide de l’outil Crayon.



1. La couleure étant sélectionnée, double-cliquez sur l’outil Crayon (👉). Dans la boîte de dialogue qui s’affiche, cliquez sur Réinitialiser. Vérifiez que Fidélité est à **10** et fixez Lissage à **30 %**. Assurez-vous que l’option Modifier les tracés sélectionnés est cochée (ce point est important pour les étapes suivantes). Cliquez sur OK.
2. Positionnez l’outil Crayon sur le tracé de la couleure et notez que l’astérisque (*) n’est plus affiché sur le pointeur. Cela signifie que vous allez redessiner le tracé sélectionné. Essayez de revoir la forme de la couleure.
3. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
4. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.







► **Astuce :** Si vous redessinez l’intégralité de la couleure au lieu de la modifier, effectuez un zoom avant sur le tracé.



Questions de révision

1. Expliquez comment tracer une ligne verticale, horizontale ou diagonale à l'aide de l'outil Plume () .
2. Comment trace-t-on une courbe avec l'outil Plume ?
3. Comment trace-t-on un sommet sur une courbe ?
4. Donnez deux manières de transformer un point d'inflexion sur une courbe en sommet.
5. Quel outil faut-il employer pour modifier un segment d'une courbe ?
6. Comment modifie-t-on le comportement de l'outil Crayon () ?

Réponses

1. Pour tracer une ligne droite, on clique deux fois avec l'outil Plume () . Le premier clic définit le point d'ancrage de départ et le second, le point d'ancrage de l'extrémité de la ligne. Pour contraindre une ligne à être verticale, horizontale ou inclinée à 45°, il faut appuyer sur la touche Maj au moment de cliquer avec l'outil Plume.
2. Il faut cliquer avec l'outil Plume pour créer le point d'ancrage de départ, faire glisser pour définir la direction de la courbe et cliquer de nouveau pour terminer la courbe.
3. Il faut appuyer sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) tout en faisant glisser la poignée de direction placée sur l'extrémité de la courbe pour modifier la direction du tracé. On continue ensuite à faire glisser le pointeur pour tracer l'arc de cercle suivant.
4. a) Avec l'outil Sélection directe () : sélectionner le point d'ancrage puis, avec l'outil Conversion de point d'ancrage () , faire glisser une poignée de direction et modifier ainsi la direction ; b) choisir un ou plusieurs points avec l'outil Sélection directe et cliquer sur le bouton Convertir les points d'ancrage sélectionnés en angles () dans le panneau Contrôle.
5. L'outil Sélection directe avec lequel on fait glisser le segment, pour le déplacer, ou on fait glisser une poignée de direction du point d'ancrage, pour en ajuster la longueur et la forme.
6. Il faut ouvrir la boîte de dialogue Options de l'outil Crayon (d'un double-clic sur l'outil), pour y modifier, entre autres, les paramètres de fidélité et de lissage.



Pimentez vos illustrations de couleurs en tirant parti des nouvelles fonctionnalités de couleurs d'illustrator CC. Cette leçon vous montrera, entre autres, comment créer et peindre des fonds et des contours, utiliser le panneau Guide des couleurs comme source d'inspiration, employer les groupes de couleurs, redéfinir les couleurs d'une illustration et créer des motifs.

COULEURS ET PEINTURE

6

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- manier les modes colorimétriques et les contrôles de couleur ;
- créer, modifier et peindre avec les couleurs selon plusieurs méthodes ;
- nommer et enregistrer des couleurs, créer une palette de couleurs ;
- exploiter les groupes de couleurs ;
- utiliser le panneau Guide des couleurs et les fonctionnalités Modifier les couleurs/Redéfinir les couleurs de l'illustration ;
- copier des attributs de peinture et d'aspect d'un objet à un autre ;
- créer des motifs et les utiliser pour peindre ;
- utiliser la fonction Peinture dynamique.



Cette leçon vous prendra environ une heure et demie.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Cette leçon dévoile les principes fondamentaux des couleurs, de leur création et de leur modification sur le panneau d'un parc et un logo. Vous vous servirez des panneaux Couleur et Nuancier.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

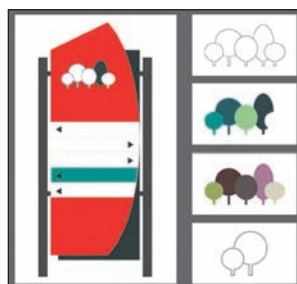
3. Choisissez Fichier > Ouvrir. Sélectionnez le fichier L6end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson06 sur votre disque dur. Il correspond à la version finale du panneau d'un parc que vous allez peindre.

4. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre. Gardez le fichier L6end.ai ouvert pour référence.

5. Choisissez Fichier > Ouvrir. Sélectionnez le fichier L6start.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson06 sur votre disque dur. Ce fichier contient déjà tous les éléments, que vous allez simplement peindre.

6. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **panneau-parc.ai** et sélectionnez le dossier Lesson06. Laissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (.ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.

7. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.



● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

À propos de la couleur

Dans Adobe Illustrator CC, il existe de nombreuses manières de tester et d'appliquer des couleurs. Lorsque vous manipulez la couleur, pensez toujours au support final de publication de l'illustration (par exemple impression ou Web) pour employer le bon modèle et les bonnes définitions de couleurs. Vous allez commencer par étudier les modes colorimétriques.

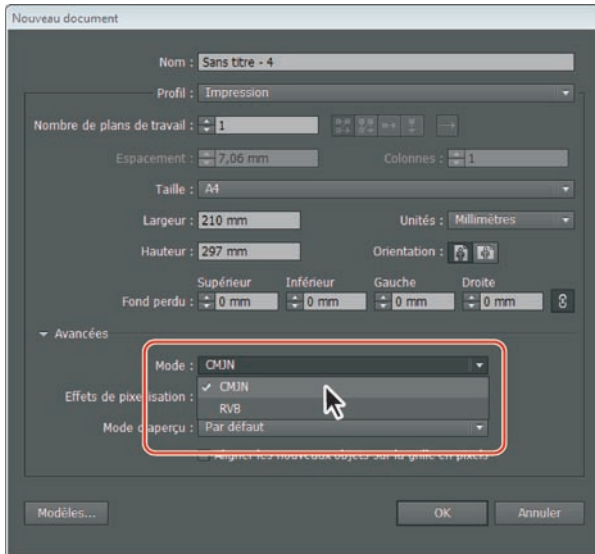
Modes colorimétriques

Avant de commencer une nouvelle illustration, vous devez déterminer son mode colorimétrique, c'est-à-dire des couleurs *CMJN* ou *RVB* :

- **CMJN.** Cyan, magenta, jaune et noir sont les couleurs utilisées pour les impressions en quadrichromie. Elles sont combinées et superposées pour créer ce qui apparaît comme une multitude d'autres couleurs. Sélectionnez ce mode pour les impressions.
- **RVB.** Rouge, vert et bleu sont des couleurs combinées entre elles de différentes manières pour créer une table de couleurs. Sélectionnez ce mode si les images sont destinées à un affichage sur écran ou sur Internet.

Lors de la création d'un nouveau document (Fichier > Nouveau), vous sélectionnez un mode en choisissant le profil de document approprié, comme Impression, qui opte pour le mode CMJN. Pour changer de mode colorimétrique, cliquez sur la flèche qui se trouve à gauche de l'intitulé Avancées puis sélectionnez le mode.

► **Astuce :** Pour de plus amples informations sur la couleur et les images, recherchez "À propos de la couleur" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).



Lorsqu'un mode de couleur est sélectionné, les panneaux correspondants sont ouverts et affichent les couleurs dans ce mode. Vous pouvez changer le mode de couleur d'un document après la création du fichier : il suffit de choisir Fichier > Mode colorimétrique du document puis de sélectionner Couleurs CMJN ou Couleurs RVB dans le menu.

Les contrôles de couleur

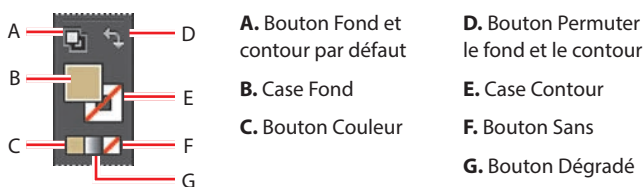
Au cours de cette leçon, vous découvrirez les méthodes traditionnelles pour colorer des objets dans Illustrator. Cela consiste à les *peindre* avec des couleurs et des motifs à l'aide de différents panneaux et outils, notamment les panneaux Contrôle, Couleur, Nuancier, Guide des couleurs, Sélecteur de couleurs et les boutons de peinture du panneau Outils.

Vous commencerez par explorer une illustration terminée et déjà peinte. Vous découvrirez ensuite les options les plus employées lors de la création et de l'application d'une couleur.

1. Cliquez sur l'onglet du document L6end.ai situé dans la partie supérieure de la fenêtre de document.
2. Choisissez 1 dans le menu Navigation dans le plan de travail, qui se trouve dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document, puis choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
3. Activez l'outil Sélection (⌘) puis cliquez sur la grande forme marron clair du panneau.

● **Note :** En fonction de la résolution de l'écran, votre panneau Outils peut être sur une ou deux colonnes.

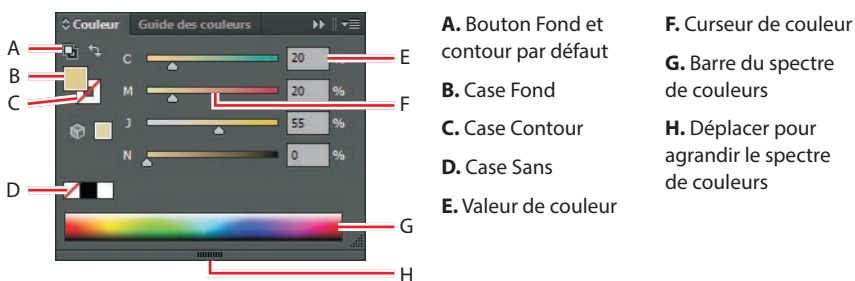
Dans Illustrator, les objets peuvent avoir un fond, un contour ou les deux. Au bas du panneau Outils, notez les cases Fond et Contour. La case Fond est de la couleur marron de l'objet sélectionné. La case Contour est fixée à [Sans]. Cliquez sur la case Contour, puis sur la case Fond (assurez-vous que celle-ci soit sélectionnée en dernier). Vous remarquerez que la case sur laquelle vous cliquez apparaît au premier plan. Lorsqu'une couleur est sélectionnée, elle est appliquée au fond ou au contour de l'objet sélectionné, en fonction de la case au premier plan.



4. Cliquez sur l'icône du panneau Couleur (🎨) sur la droite de l'espace de travail. Si nécessaire, cliquez sur la double flèche placée à gauche du mot "Couleur" dans l'onglet du panneau pour développer celui-ci.

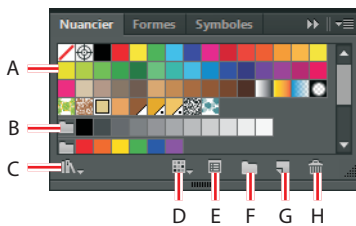
Le panneau Couleur affiche la couleur en cours pour le fond et le contour. Ses curseurs CMJN indiquent les pourcentages de cyan, magenta, jaune et noir. Au bas de ce panneau se trouve la barre du spectre de couleurs, qui vous permet de sélectionner rapidement et visuellement une couleur de fond ou de contour.

► **Astuce :** Dans le panneau Couleur, appuyez sur la touche Maj et cliquez sur le spectre de couleurs pour basculer entre les différents modes colorimétriques, comme CMJN et RVB. Vous pouvez également cliquer sur l'icône de menu du panneau (☰) et choisir un mode.



5. Cliquez sur l'icône du panneau Nuancier (🎨) sur la droite de l'espace de travail. Vous pouvez y nommer et y enregistrer des couleurs, des dégradés et des motifs sous forme de nuances afin d'y accéder et de les modifier ultérieurement. Les nuances sont présentées dans l'ordre dans lequel elles sont créées, mais vous

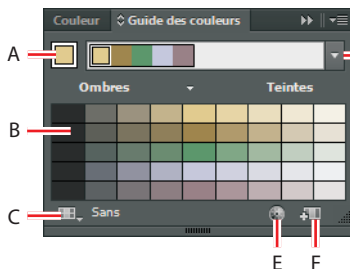
avez la possibilité de les réorganiser et de les regrouper selon vos besoins. Tous les documents disposent d'un jeu de nuances initial, mais toutes les couleurs du panneau Nuancier sont disponibles uniquement dans le document courant (par défaut), car chaque document peut définir ses propres nuances.



- A. Nuance
- B. Groupe de couleurs
- C. Menu Bibliothèque de nuances
- D. Afficher le menu de types de nuances
- E. Options de nuances
- F. Nouveau groupe de couleurs
- G. Nouvelle nuance
- H. Supprimer la nuance

6. Cliquez sur l'icône du panneau Guide des couleurs (🎨) sur la droite de l'espace de travail. Cliquez sur la nuance marron placée dans le coin supérieur gauche du panneau afin de fixer la couleur de base (marquée A dans la figure ci-après).

Le panneau Guide des couleurs peut vous aider à trouver les couleurs appropriées lors du dessin d'une illustration. Que ce soit en partant de la couleur actuelle dans la case Fond ou en utilisant une bibliothèque de couleurs existante, il peut vous aider à trouver des teintes de couleur, des couleurs analogues, etc. Ces couleurs peuvent ensuite être appliquées directement à l'illustration selon différentes méthodes, enregistrées sous forme de nuances ou dans des groupes, ou modifiées à l'aide de la fonctionnalité Modifier les couleurs.



- A. Définir la couleur de base sur la couleur actuelle
- B. Nuances de couleurs
- C. Limiter le groupe de couleurs aux couleurs d'une bibliothèque de nuances
- D. Menu Règles d'harmonie et groupe de couleurs actif
- E. Modifier ou appliquer les couleurs
- F. Enregistrer le groupe de couleurs dans le panneau Nuancier

● **Note :** Les couleurs présentées dans votre panneau peuvent être différentes. Ce n'est pas gênant.

7. Cliquez sur l'icône du panneau Couleur (🎨). Avec l'outil Sélection, cliquez sur différentes formes du document L6end.ai pour voir leurs attributs de peinture s'afficher dans le panneau.
8. Gardez le fichier L6end.ai ouvert pour référence ou choisissez Fichier > Fermer pour le fermer, sans l'enregistrer.

Manipulation des couleurs

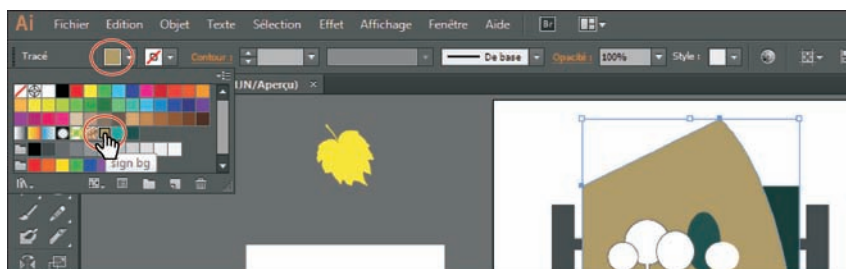
Vous le verrez dans cette section, il existe dans Illustrator de nombreuses manières d'obtenir la couleur dont vous avez besoin. Vous commencerez par appliquer une couleur existante à une forme, puis vous découvrirez les techniques les plus répandues pour créer et appliquer une couleur.

● **Note :** Tout au long de cette leçon, vous travaillerez sur un document dont le mode colorimétrique a été fixé à CMJN au moment de sa création. Autrement dit, la majorité des couleurs créées sera par défaut composée d'un pourcentage de cyan, de magenta, de jaune et de noir.

Appliquer une couleur existante

Nous l'avons mentionné précédemment, tout nouveau document dispose d'un jeu par défaut de couleurs que vous pouvez employer dans l'illustration. Elles sont disponibles sous forme de nuances dans le panneau Nuancier. La première façon d'utiliser les couleurs consiste à peindre une forme avec une couleur existante.

1. Si vous n'avez pas fermé le document L6end.ai, cliquez sur l'onglet du document panneau-parc.ai en partie supérieure de la fenêtre de document.
2. Choisissez 1 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document (s'il n'est pas déjà actif), puis choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
3. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la grande forme rouge.
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur Fond. Le panneau Nuancier apparaît. Appliquez la nuance nommée sign bg. Positionnez le pointeur au-dessus d'une nuance dans le panneau de façon à afficher une infobulle qui indique son nom. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.



Le panneau Contrôle donne accès aux options de couleur Fond et Contour. En sélectionnant une illustration et en cliquant sur l'une de ces options, vous indiquez la partie de l'objet que vous souhaitez peindre (le contour ou le fond).

5. Choisissez Sélection > Désélectionner pour être certain que la sélection est vide.

Définir et enregistrer une couleur

À un moment donné, vous aurez besoin de créer une couleur personnelle. Dans cette section, vous allez créer une couleur à l'aide du panneau Couleur puis l'enregistrerez en tant que nuance dans le panneau Nuancier.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la barre blanche qui se trouve au-dessus de la barre verte placée au milieu du plan de travail.

- Si le panneau Couleur n'est pas visible, cliquez sur son icône (🎨). Cliquez sur l'icône de menu de ce panneau (☰), choisissez le mode CMJN (s'il n'est pas déjà sélectionné) et choisissez Afficher les options (si nécessaire).
- Dans le panneau Couleur, cliquez sur la case Fond (si elle n'est pas déjà sélectionnée) afin que la couleur s'applique au fond de la forme sélectionnée. Agrandissez le panneau Couleur pour qu'une partie plus importante du spectre de couleurs soit affichée. Cliquez dans la partie vert clair du spectre de couleurs afin d'appliquer cette couleur au fond.



Si un objet est sélectionné lorsque vous créez une couleur dans le panneau Couleur, celle-ci lui est appliquée automatiquement. Vous pouvez également créer une couleur dans le panneau Couleur sans qu'aucun objet soit sélectionné et l'appliquer ultérieurement.

- Dans les champs CMJN, saisissez les valeurs suivantes : C=42, M=0, J=62, N=0. De cette manière, nous sommes certains d'utiliser la même couleur vert clair.

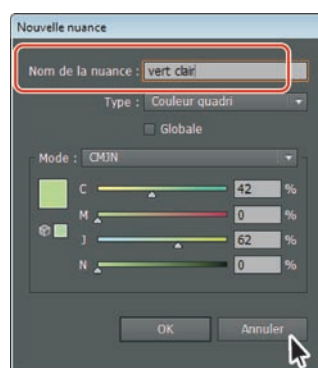
Vous venez de créer une couleur. Vous pouvez l'enregistrer en tant que nuance dans le panneau Nuancier de façon à la modifier ou à l'appliquer ailleurs.



► **Astuce :** Les valeurs CMJN sont des pourcentages.

- Cliquez sur l'icône du panneau Nuancier (🎨), puis sur le bouton Nouvelle nuance (📄) au bas du panneau afin de créer une nuance à partir de la couleur que vous venez de définir. Dans la boîte de dialogue Nouvelle nuance, nommez la couleur **vert clair**, gardez les autres options par défaut et cliquez sur OK.

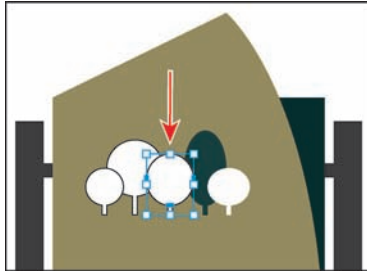
Notez que la nouvelle nuance vert clair est mise en exergue dans le panneau Nuancier (elle est entourée de blanc). En effet, elle est appliquée à la forme sélectionnée.



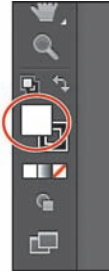
► **Astuce :** Nommer une nuance peut se révéler complexe. Vous pouvez choisir son nom en fonction, par exemple, de ses composantes (C=45, ...), de son aspect (vert clair) ou de son utilisation (titre 1).

- Avec l'outil Sélection, cliquez sur le troisième arbre blanc en partant de la gauche, en haut du panneau (voir la figure).
- Cliquez sur la case Fond au bas du panneau Outils afin d'être certain de modifier le fond, non le contour, de l'arbre.

- Appliquez la nuance vert clair en la sélectionnant dans le panneau Nuancier.



Sélectionner l'arbre.



Activer la case Fond.



Appliquer la nuance.

Lors de l'application d'une nuance à partir du panneau Nuancier, il est important de toujours sélectionner la case Fond ou Contour dans le panneau Outils (ou le panneau Couleur) afin que l'opération concerne la partie appropriée.

► **Astuce :** Vous devez à présent y être habitué, mais rappelons qu'il faut masquer le panneau Nuancier pour choisir Sélection > Désélectionner.

- Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de contour à [Sans] () de manière à supprimer le contour.
- Choisissez Sélection > Désélectionner.


Copier une nuance

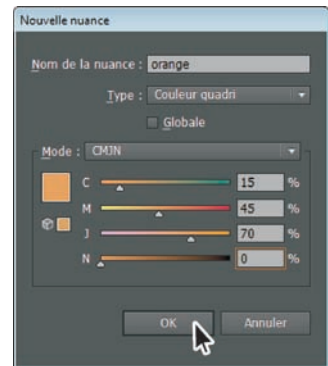
Vous allez à présent créer une autre nuance en copiant et en modifiant celle définie précédemment.

- Au bas du panneau Nuancier, cliquez sur le bouton Nouvelle nuance (📄).

En cliquant sur ce bouton, vous créez une nuance à partir de la couleur de fond ou de contour, selon celle qui est activée au bas du panneau Outils.


● **Note :** Si la forme de l'arbre était toujours sélectionnée, son fond prendrait la nouvelle couleur.

- Dans la boîte de dialogue Nouvelle nuance, changez le nom à **orange** et les valeurs à C=15, M=45, J=70, N=0. Le menu Mode vous permet de changer le mode colorimétrique d'une couleur précise. Vous avez le choix entre RVB, CMJN, Niveaux de gris et d'autres. Cliquez sur OK.
- Avec l'outil Sélection () , cliquez sur la barre blanche qui se trouve au-dessus de celle de couleur vert clair. Dans le panneau Contrôle, choisissez la couleur Fond et cliquez sur la nuance nommée orange.

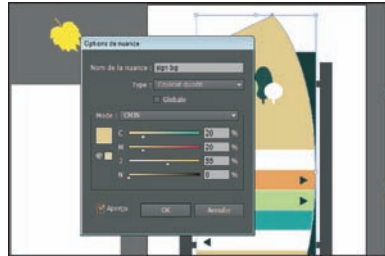


Modifier une nuance

Après avoir créé une couleur et l'avoir enregistrée dans le panneau Nuancier, vous avez la possibilité de la modifier. C'est ce que vous allez faire à présent avec la nuance sign bg.



1. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur la grande forme marron du panneau dont vous avez précédemment changé la couleur.
2. Vérifiez que la case Fond est sélectionnée au bas du panneau Outils (elle se trouve devant la case Contour).
3. La forme étant sélectionnée, double-cliquez sur la nuance sign bg dans le panneau Nuancier. Dans la boîte de dialogue Options de nuance, changez la valeur de N à 0. Cochez Aperçu pour visualiser la modification puis cliquez sur OK.

Lorsque vous modifiez une nuance que vous avez créée, les objets auxquels elle est appliquée doivent être sélectionnés pour que la modification les affecte.



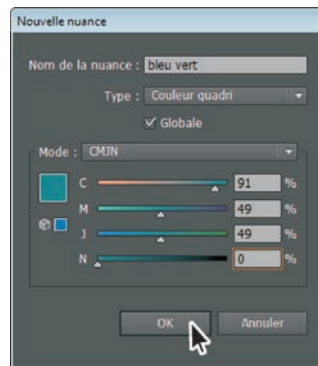
Créer et modifier une couleur globale

Vous allez maintenant créer une couleur et en faire une *couleur globale*. La modification d'une couleur globale est automatiquement propagée à l'illustration, que les objets qui l'utilisent soient sélectionnés ou non.

1. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur la barre blanche au-dessus de la barre orange.
2. Au bas du panneau Nuancier, cliquez sur le bouton Nouvelle nuance (). Dans la boîte de dialogue Nouvelle nuance, modifiez les options suivantes puis cliquez sur OK :

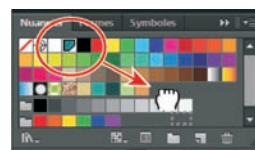
- Nom de la nuance : **bleu vert** ;
- Globale : cochée ;
- Valeurs CMJN : C=91, M=49, J=49, N=0.

Dans le panneau Nuancier, notez que la nouvelle nuance se trouve dans la première rangée des couleurs, à droite de la nuance blanche. Lorsque vous avez sélectionné la forme, son fond était blanc et la nuance correspondante a donc été sélectionnée dans le panneau. Lorsque vous avez cliqué sur le bouton Nouvelle nuance, la nuance sélectionnée a été dupliquée et la copie a été placée à côté de l'original.



3. Faites glisser la nuance bleu vert à droite de la nuance orange pour les garder ensemble.

Le triangle blanc qui apparaît dans le coin inférieur droit de la nuance indique qu'il s'agit d'une couleur globale.



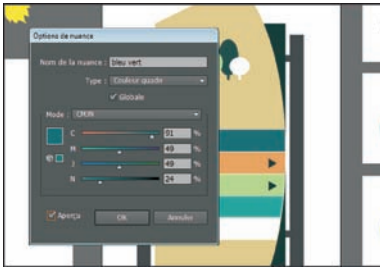
4. Avec l'outil Sélection, cliquez sur le deuxième arbre blanc en partant de la gauche et appliquez-lui la nouvelle nuance bleu vert (vérifiez que la case Fond est activée au bas du panneau Outils).



5. Dans le panneau Contrôle, fixez l'épaisseur du contour à **0**, soit en saisissant cette valeur, soit en cliquant sur la flèche vers le bas.
6. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Vous allez à présent découvrir l'intérêt d'une couleur globale.

7. Dans le panneau Nuancier, double-cliquez sur la nuance bleu vert. Dans la boîte de dialogue Nouvelle nuance, fixez N à **24**, cochez Aperçu et cliquez sur OK.



Toutes les formes à laquelle la couleur globale est appliquée sont actualisées, même si elles ne sont pas sélectionnées.

● **Note :** Vous pouvez convertir en couleur globale une nuance existante mais cela demande des efforts supplémentaires. Vous devez sélectionner toutes les formes à laquelle cette nuance est appliquée *avant* de la rendre globale. Vous pouvez également rendre la nuance globale et la réappliquer ensuite aux différentes formes.

8. Choisissez Fichier > Enregistrer.

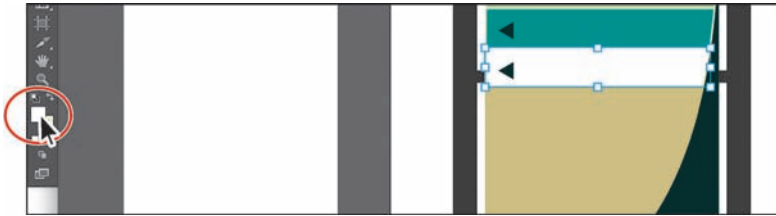
Le sélecteur de couleurs

Avec le sélecteur de couleurs, vous pouvez sélectionner une couleur dans un champ de couleur et un spectre en définissant les couleurs de manière numérique ou en cliquant sur une nuance.

Vous allez créer une couleur à l'aide du sélecteur de couleurs puis l'enregistrer en tant que nuance dans le panneau Nuancier.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la barre blanche située en partie inférieure du panneau du parc.

- Ouvrez le sélecteur de couleurs en double-cliquant sur la case Fond au bas du panneau Outils.

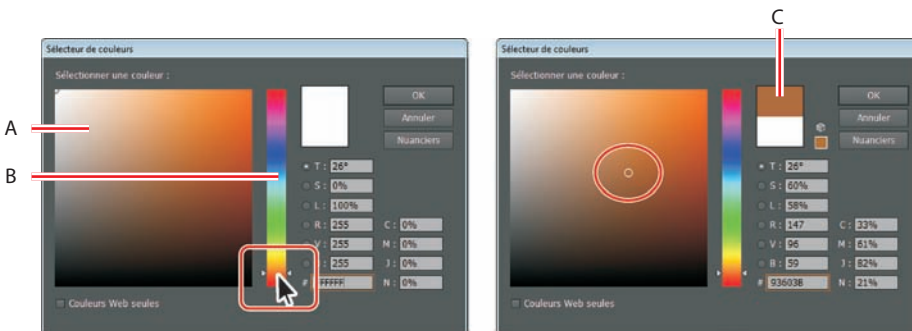


► **Astuce :**
Double-cliquez sur la case Fond ou la case Contour dans le panneau Couleur pour accéder au sélecteur de couleurs.

Dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs, le plus grand champ de couleur (libellé "A" sur la figure) affiche la saturation (horizontalement) et la luminosité (verticalement). La barre du spectre des couleurs (libellé "B" sur la figure) affiche la teinte.

- Dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs, cliquez et faites glisser vers le haut et vers le bas dans le spectre des couleurs de façon à modifier la couleur. Faites en sorte que les triangles se trouvent dans une teinte orange/marron.
- Cliquez et faites glisser dans le champ de couleur. En allant de gauche à droite, vous ajustez la saturation. En allant de haut en bas, vous ajustez la luminosité. La couleur créée lorsque vous cliquez sur OK (*ne le faites pas encore*) apparaît dans le rectangle Nouvelle nuance (libellé "C" sur la figure).

► **Astuce :** Vous pouvez aussi changer le spectre des couleurs affiché en sélectionnant T, S, L, R, V ou B.



- Dans les champs CMJN, fixez les valeurs C=40, M=65, J=90 et N=33. Cliquez sur OK.

● **Note :** Dans le sélecteur de couleurs, le bouton Nuanciers affiche les nuances du panneau Nuancier et les catalogues de couleurs par défaut (les nuances fournies avec Illustrator). Il vous permet d'en sélectionner une. Revenez ensuite aux modèles de couleurs en cliquant sur le bouton Modèles et, si nécessaire, modifiez les valeurs de la nuance choisie.

Vous allez à présent enregistrer sous forme de nuance la couleur marron qui a été appliquée à la barre.

- Au bas du panneau Outils, vérifiez que la case Fond est sélectionnée.
- Au bas du panneau Nuancier, cliquez sur le bouton Nouvelle nuance (📄) et, dans la boîte de dialogue Nouvelle nuance, nommez la couleur **marron foncé**. Cochez

Globale puis cliquez sur OK pour voir la couleur apparaître en tant que nuance dans le panneau Nuancier.

8. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Les bibliothèques de nuances

Les bibliothèques de nuances sont des catalogues de couleurs prédéfinies, comme PANTONE ou TOYO, ou des bibliothèques thématiques, comme Minérales et Crème glacée. Elles s'affichent sous forme de panneaux séparés et ne peuvent pas être modifiées. Lorsque vous appliquez à une illustration une couleur tirée d'une bibliothèque, cette couleur devient une nuance enregistrée dans le panneau Nuancier du document de l'illustration. Les bibliothèques constituent un bon point de départ pour la création de couleurs.

Vous allez créer une couleur de tons directs à partir d'une bibliothèque Pantone Plus. Elle sera appliquée à un logo. Cette couleur peut être définie chaude, foncée ou claire. C'est pour cela que les fabricants d'imprimantes et les designers s'appuient sur un système de correspondance de couleurs, comme le système PANTONE, pour faciliter la cohérence des couleurs et offrir, dans certains cas, une plus grande diversité de couleurs.

● **Note :** Il est parfois commode d'utiliser les couleurs de tons directs et les couleurs quadrichromiques dans la même illustration. Par exemple, vous pouvez employer une couleur de tons directs pour imprimer le logo de la société dans cette couleur précise sur les pages d'un rapport annuel qui reproduisent des photos en quadrichromie. Vous pouvez également utiliser une couleur de tons directs de manière à appliquer un vernis sur des zones d'une illustration en quadrichromie. Dans les deux cas, l'impression se fondera sur cinq encres : quatre pour les couleurs quadrichromiques et une pour celle de tons directs.

Couleur de tons directs et couleur quadrichromique

Les couleurs de *tons directs* et les *couleurs quadrichromiques* correspondent aux deux principaux types d'encres employés en impression commerciale.

- Une couleur quadrichromique est imprimée à l'aide d'une combinaison des quatre encres quadri standard : cyan, magenta, jaune et noir (CMJN).
- Un ton direct est une encre spéciale prémélangée, employée à la place ou en complément d'encres quadrichromiques et qui nécessite sa propre plaque d'impression sur une presse.

Créer une couleur de tons directs

Vous allez apprendre à charger une bibliothèque de couleurs, comme le système PANTONE, et à ajouter une couleur PANTONE (PMS, *Pantone Matching System*) au panneau Nuancier.

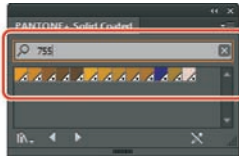
1. Au bas du panneau Nuancier, cliquez sur le bouton Menu Bibliothèque de nuances (☰). Choisissez Catalogues de couleurs > PANTONE+ Solid Coated.

La bibliothèque correspondante apparaît dans son propre panneau.

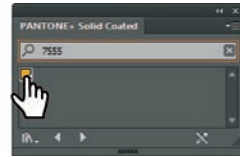
2. Saisissez la valeur 755 dans le champ Rechercher. Pendant la saisie, un filtre est appliqué à la liste, qui présente un jeu de nuances de plus en plus réduit. Saisissez un autre 5 afin que le champ de recherche affiche 7555. Cliquez sur la nuance proposée sous le champ pour l'ajouter au panneau Nuancier. Cliquez sur la croix à droite du champ de recherche afin d'arrêter le filtrage. Fermez le panneau PANTONE+ Solid Coated.



Ouvrir la bibliothèque de couleurs.



Filtrer la liste des couleurs.

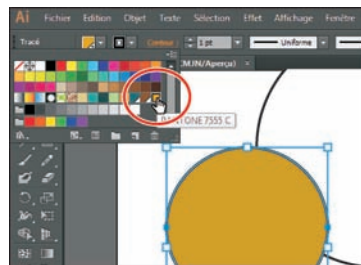


Sélectionner la nuance.

● **Note :** Lorsque vous quittez Illustrator puis que vous l'ouvrez de nouveau, il est possible que le panneau de la bibliothèque PANTONE soit fermé. Pour qu'il s'ouvre automatiquement au lancement d'Illustrator, cochez Permanente dans le menu du panneau PANTONE+ Solid Coated.

3. Choisissez 2 Artboard 2 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.

4. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la première forme d'arbre au fond blanc, en partant de la gauche. Dans le panneau Contrôle, à partir de la case Fond, choisissez la couleur PANTONE 7555 C pour remplir la forme.



5. Fixez la couleur de contour à [Sans] (☐).
6. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Pourquoi mes nuances Pantone semblent-elles différentes des autres dans le panneau Nuancier ?

Dans le panneau Nuancier, vous reconnaissez le type d'une couleur par les icônes qui apparaissent à côté de son nom. Les couleurs de tons directs sont signalées par une icône particulière (🎯), lorsque le panneau affiche une liste, ou par un point dans le coin inférieur droit (📍), lorsque le panneau affiche des vignettes. Les couleurs quadrichromiques ne sont pas signalées. Pour plus d'informations sur les couleurs de tons directs, recherchez "Tons directs" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

Créer et enregistrer une teinte de couleur

Une *teinte* correspond au mélange d'une couleur avec du blanc afin d'en obtenir une variante plus claire. Vous pouvez créer une teinte à partir d'une couleur quadrichromique ou d'une couleur de tons directs globale.

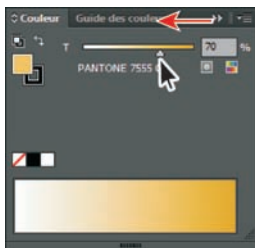
Vous allez à présent créer une teinte de la nuance Pantone.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la forme d'arbre blanche qui se trouve à droite de celle à laquelle la couleur Pantone a été appliquée.
2. Dans le panneau Nuancier, appliquez la couleur Pantone au *fond* de la forme.

● **Note :** N'oubliez pas de vérifier que la case Fond est sélectionnée au bas du panneau Outils (ou dans le panneau Couleur) pour que la couleur soit appliquée au fond.

● **Note :** Pour que le curseur soit affiché, il vous faudra peut-être choisir Afficher les options dans le menu du panneau Couleur.

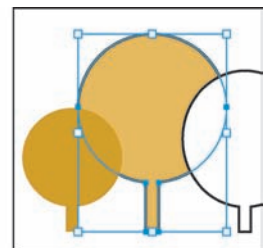
3. Ouvrez le panneau Couleur en cliquant sur son icône (🎨). Assurez-vous que la case Fond y est sélectionnée puis faites glisser le curseur de teinte vers la gauche afin d'arriver à la valeur 70 %.
4. Cliquez sur l'icône du panneau Nuancier (🎨) sur la droite de l'espace de travail. Cliquez sur le bouton Nouvelle nuance (📍) dans la partie inférieure du panneau afin d'enregistrer la teinte. Notez la nouvelle vignette pour la teinte qui apparaît dans le panneau Nuancier. Placez le pointeur au-dessus de cette icône : le nom "PANTONE 7555 C 70%" apparaît.



Créer la teinte.



La teinte dans le panneau.



Le résultat final.

- Fixez la couleur de contour de l'arbre sélectionné à [Sans] (☑).
- Au fond des trois autres formes d'arbre restantes, appliquez, respectivement, la nuance PANTONE 7555 C, la teinte PANTONE 7555 C 70% et la nuance PANTONE 7555 C.
- Fixez leur couleur de contour à [Sans] (☑).
- Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Ajuster des couleurs

Illustrator propose une option (Édition > Modifier les couleurs) de conversion des couleurs de l'objet sélectionné, en changeant leur mode colorimétrique, en les transformant en dégradés, en les inversant, etc. Vous allez modifier le logo auquel la couleur PANTONE 7555 C est appliquée de façon à utiliser les couleurs CMJN plutôt que Pantone.

- Sur le plan de travail Artboard 2, choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif afin de sélectionner toutes les formes auxquelles la couleur et la teinte Pantone sont appliquées.
- Choisissez Édition > Modifier les couleurs > Conversion en CMJN.

Les couleurs des formes sélectionnées sont à présent en mode CMJN. Cette méthode de conversion dans le mode CMJN n'affecte pas les nuances de couleur dans le panneau Nuancier. Elle convertit simplement les couleurs de l'illustration sélectionnée en CMJN.

● **Note :** Dans le menu Modifier les couleurs, l'article Conversion en RVB n'est pas accessible car le document utilise le mode colorimétrique CMJN. Pour convertir le contenu sélectionné en RVB, choisissez Fichier > Mode colorimétrique du document > Couleurs RVB.

Copier des attributs d'aspect

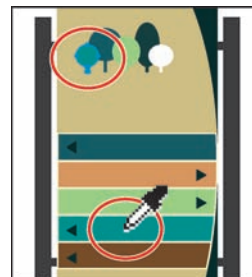
Vous voudrez parfois simplement copier les attributs d'aspect, comme les attributs de caractère, de paragraphe, de fond ou de contour, d'un objet sur un autre. Cela permet d'accélérer la création de l'illustration.

- Choisissez 1 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document de façon à revenir au plan de travail du panneau du parc.
- Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le premier arbre blanc, en partant de la gauche, qui se trouve en haut du panneau (celui qui possède un contour).

- Avec l'outil Pipette (👉) cliquez sur la barre verte qui se trouve juste au-dessus de la barre marron (voir la figure).

L'arbre prend les attributs de la barre peinte, y compris son contour de couleur crème.

- Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur de contour et fixez-la à [Sans] (☑).
- Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



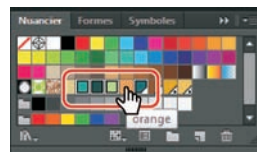
► **Astuce :** Avant l'échantillonnage, double-cliquez sur l'outil Pipette dans le panneau Outils de façon à modifier les attributs récupérés et appliqués par l'outil.

Créer un groupe de couleurs

Illustrator offre la possibilité d'enregistrer des couleurs dans des groupes, qui sont constitués de nuances de couleurs connexes dans le panneau Nuancier. En organisant les couleurs en fonction de l'emploi que vous en faites, par exemple toutes les couleurs d'un logo, il est plus facile de les manipuler et de les modifier toutes ensemble, si nécessaire. Seules les couleurs de tons directs, les couleurs quadrichromiques et les couleurs globales peuvent être placées dans un groupe.

Vous allez à présent créer un groupe de couleurs à partir des nuances définies pour le logo.

1. Dans le panneau Nuancier, sélectionnez la nuance aqua. Tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur la nuance bleu vert à droite de manière à sélectionner cinq nuances de couleur. Appuyez sur Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et cliquez sur la nuance orange pour la retirer de la sélection.



● **Note :** Si des objets sont sélectionnés lorsque vous cliquez sur le bouton Nouveau groupe de couleurs, une boîte de dialogue du même nom s'affiche. Vous pouvez y créer un groupe de couleurs à partir des couleurs d'une illustration et même les convertir en couleurs globales.

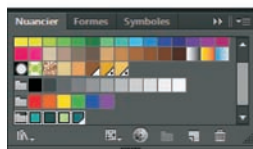
2. Dans la partie inférieure du panneau Nuancier, cliquez sur le bouton Nouveau groupe de couleurs (📁). Dans la boîte de dialogue Nouveau groupe de couleurs, changez le nom à **logo arbre** et cliquez sur OK pour enregistrer le groupe.
3. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur une zone vide du panneau Nuancier afin de désélectionner le groupe de couleurs que vous venez de créer.

Les nuances d'un groupe de couleurs peuvent être modifiées de façon indépendante en double-cliquant sur une nuance et en changeant ses valeurs dans la boîte de dialogue Nouvelle nuance.

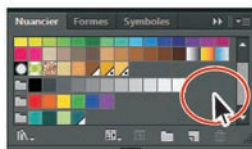
Pour l'étape suivante, vous devrez probablement agrandir le panneau Nuancier afin que toutes les nuances qu'il contient soient visibles.

4. Dans la première rangée du panneau Nuancier, cliquez sur la nuance blanche et faites-la glisser à droite de la nuance bleu vert dans le groupe de couleurs logo arbre.

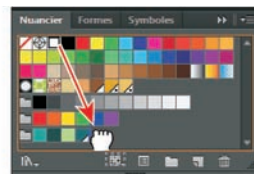
Au cours de l'opération, vérifiez qu'une ligne apparaît sur le bord droit de la nuance bleu vert (voir la figure). Sinon, vous risquez de déplacer la nuance blanche au mauvais endroit. Vous pouvez toujours choisir Édition > Annuler Déplacer les nuances et recommencer. Outre le déplacement des couleurs dans ou en dehors d'un groupe de couleurs, vous pouvez renommer un groupe, réordonner ses couleurs, etc.



Le nouveau groupe de couleurs.



Désélectionner les nuances.



Faire glisser la nuance blanche.

Le panneau Guide des couleurs

Le panneau Guide des couleurs vous servira d'outil d'inspiration au niveau des couleurs de votre illustration. Il aide à choisir des teintes de couleurs ou des couleurs analogues, et permet de les appliquer directement à l'illustration, de les modifier selon diverses méthodes et de les enregistrer dans un groupe du panneau Nuancier.

Vous allez l'employer afin de sélectionner des couleurs différentes pour une version du logo d'arbre, puis les enregistrer en tant que groupe de couleurs dans le panneau Nuancier.

1. Choisissez 3 Artboard 3 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur le premier arbre en partant de la gauche (celui dont le fond est de couleur aqua). Assurez-vous que la case Fond est sélectionnée dans le panneau Outils.
3. Ouvrez le panneau Guide des couleurs en cliquant sur son icône (🎨) à droite de l'espace de travail. Cliquez sur le bouton Définir la couleur de base sur la couleur actuelle (🎨).

Cela permet au panneau Guide des couleurs de suggérer des couleurs en fonction de celle affichée dans le bouton Définir la couleur de base sur la couleur actuelle.

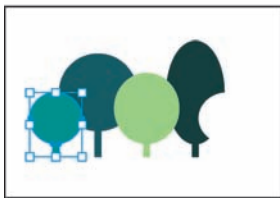
Vous allez maintenant faire des essais sur les couleurs en utilisant les règles d'harmonie.

4. Dans le menu Règles d'harmonie (encadré sur la figure) du panneau Guide des couleurs, choisissez Analogue.

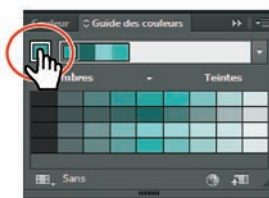
Un groupe de couleurs de base est créé à droite de la couleur de base (aqua) et un jeu de teintes et d'ombre de ces couleurs apparaît dans le panneau.

● **Note :** Les couleurs que vous voyez dans le panneau Guide des couleurs peuvent être différentes de celles de la figure. Ce n'est pas un problème.

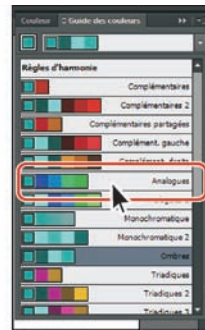
► **Astuce :** Vous pouvez aussi choisir une variante de couleur différente (différente de Teinte/Ombres par défaut), comme Chaudes/Froides, en cliquant sur l'icône de menu du panneau Couleur (☰) et en faisant votre sélection.



Sélectionner l'arbre.



Fixer la couleur de base.

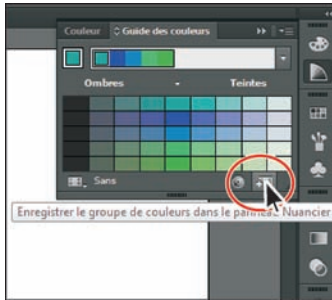


Choisir la règle d'harmonie.

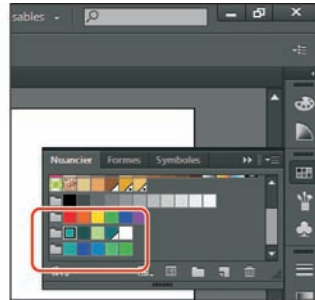
Vous avez le choix entre de nombreuses règles d'harmonie, chacune générant instantanément un modèle de couleurs fondé sur celle que vous avez choisie (aqua).

5. Choisissez Fichier > Enregistrer.
6. Cliquez sur le bouton Enregistrer le groupe de couleurs dans le panneau Nuancier (📁) pour enregistrer les couleurs définies par la règle d'harmonie Analogue dans le panneau Nuancier sous forme d'un groupe.

7. Cliquez sur l'icône du panneau Nuancier (🎨). Faites-le défiler vers le bas afin de voir le nouveau groupe ajouté.



Enregistrer le nouveau groupe de couleurs.



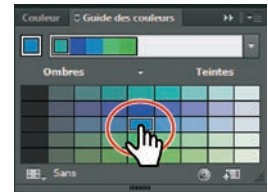
Le groupe de couleurs enregistré.

Vous allez à présent créer un autre groupe de couleurs à partir des couleurs du groupe que vous venez de définir.

8. Choisissez Sélection > Désélectionner.
9. Ouvrez le panneau Guide des couleurs en cliquant sur son icône (🎨).

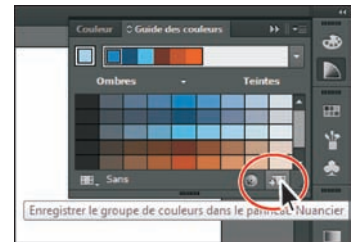
● **Note :** Si vous choisissez une variante de couleur différente de celle suggérée, votre couleur sera différente dans la suite de cette section.

10. Dans la troisième rangée de la liste des nuances présentées dans le panneau Guide des couleurs, choisissez la cinquième couleur en partant de la gauche (voir la figure).



Si l'arbre était toujours sélectionné la nuance serait appliquée à son fond. Vous pouvez appliquer ou enregistrer les couleurs du panneau Guide des couleurs en tant que nuance séparée.

11. Cliquez sur le bouton Définir la couleur de base sur la couleur actuelle (🎨) pour être certain que toutes les couleurs créées par le panneau se fondent sur ce bleu. Dans le menu Règles d'harmonie, choisissez Complémentaires 2.
12. Cliquez sur le bouton Enregistrer le groupe de couleurs dans le panneau Nuancier (🎨) pour enregistrer les couleurs dans le panneau Nuancier sous forme d'un groupe.



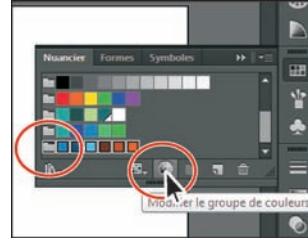
Modifier un groupe de couleurs

Lorsque vous créez des groupes de couleurs, que ce soit à l'aide du panneau Nuancier ou du panneau Guide des couleurs, vous pouvez les modifier individuellement, à partir du panneau Nuancier, ou ensemble. Dans cette section, vous allez apprendre à modifier les couleurs d'un groupe du panneau Nuancier en utilisant la boîte de dialogue Modifier les couleurs. Vous appliquerez ensuite ces couleurs au logo.

1. Choisissez Sélection > Désélectionner (si possible) puis ouvrez le panneau Nuancier en cliquant sur son icône (■).

Il est important de vider la sélection dès à présent ! Si une illustration est sélectionnée lorsque vous modifiez le groupe de couleurs, les changements peuvent s'y appliquer.

2. Cliquez sur l'icône de dossier (■) à gauche du groupe de couleurs que vous venez d'enregistrer afin de le sélectionner. Cliquez sur le bouton Modifier le groupe de couleurs (■) pour ouvrir la boîte de dialogue Modifier les couleurs.



► **Astuce :** Si aucun objet n'est sélectionné, vous pouvez aussi ouvrir la boîte de dialogue Modifier les couleurs en double-cliquant sur l'icône du groupe de couleurs.

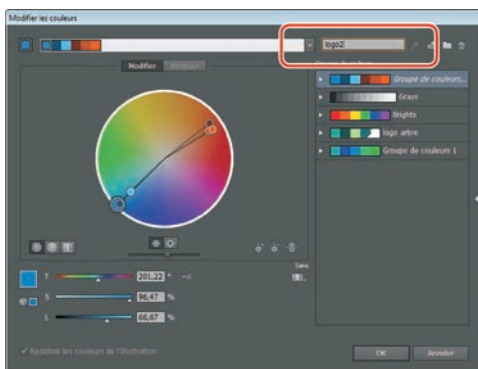
Le bouton Modifier le groupe de couleurs apparaît en plusieurs endroits, comme les panneaux Nuancier et Guide des couleurs. La boîte de dialogue Modifier les couleurs propose plusieurs manières de modifier un groupe de couleurs et permet d'en créer de nouveaux. Sur le côté droit de la boîte de dialogue Modifier les couleurs, sous la liste Groupes de couleurs, tous les groupes de couleurs existants dans le panneau Nuancier sont présentés.

3. Sélectionnez Groupe de couleurs 2 dans le champ situé au-dessus de la zone Groupes de couleurs sur le côté droit de la boîte de dialogue (encadré sur la figure) et renommez-le **logo2**. Voilà une manière de renommer un groupe de couleurs.

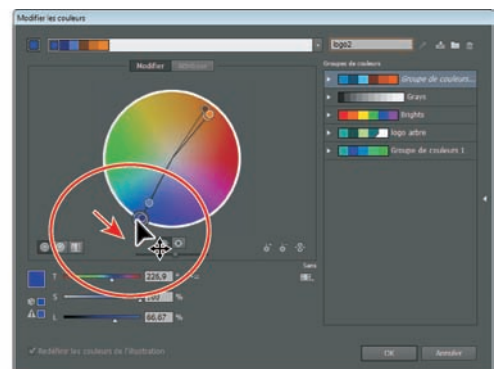
Vous allez maintenant apporter quelques modifications aux couleurs du groupe logo2. Sur le côté gauche de la boîte de dialogue Modifier les couleurs, vous pouvez modifier les couleurs de chaque groupe, individuellement ou en groupe. La modification peut se faire de manière visuelle ou de manière précise en utilisant des valeurs de couleur spécifiques. Dans la roue chromatique, des marqueurs (les cercles) représentent chaque couleur du groupe sélectionné.

► **Astuce :** Toutes les couleurs du groupe se déplacent et changent ensemble. En effet, par défaut, elles sont liées.

4. Dans la roue chromatique, faites glisser légèrement vers le bas et la droite le plus grand cercle bleu, appelé *marqueur*, qui se trouve en partie inférieure gauche de la roue. Le plus grand marqueur représente la couleur de base du groupe de couleurs que vous avez définie initialement dans le panneau Guide des couleurs.



Renommer le groupe de couleurs.



Modifier le groupe de couleurs.

En éloignant les marqueurs de couleurs du centre de la roue chromatique, vous augmentez la saturation. En les rapprochant du centre, vous la réduisez. En déplaçant un marqueur de couleur autour de la roue chromatique (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse), vous modifiez la teinte.

● **Note :** Si vous souhaitez obtenir exactement le résultat illustré à la figure, saisissez les valeurs indiquées dans les champs T (teinte), S (saturation) et L (luminosité) sous la roue chromatique.

5. Déplacez le curseur Régler la luminosité vers la droite afin de rendre toutes les couleurs plus lumineuses.

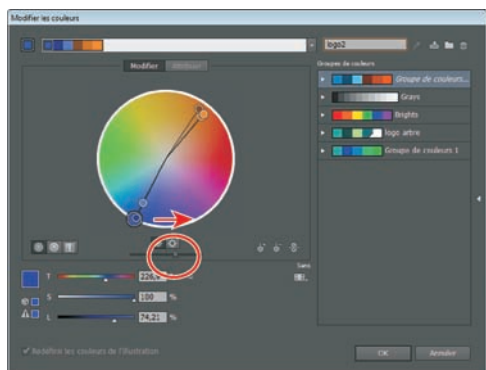
Vous allez à présent modifier les couleurs du groupe de façon indépendante et les enregistrer dans un nouveau groupe.

6. Cliquez sur le bouton Rompre les liens des couleurs de l'harmonie (☒) pour modifier les couleurs de manière indépendante (encadré sur la figure).

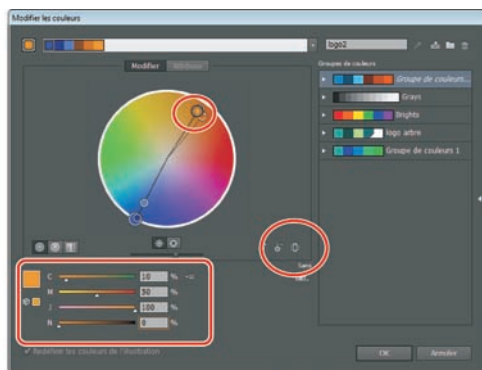
Les lignes qui relient les marqueurs de couleur (cercles) et le centre de la roue chromatique sont à présent en pointillés. Cela signifie que les couleurs peuvent être modifiées indépendamment.

Vous allez modifier l'une des couleurs du groupe, car elles ne sont plus liées, et vous procéderez en utilisant des valeurs spécifiques au lieu de faire glisser dans la roue chromatique.

7. Cliquez sur le bouton Mode de couleur (☰) à droite des valeurs T, S et L, et choisissez CMJN dans le menu, si les curseurs CMJN ne sont pas déjà visibles. Sélectionnez le marqueur orange le plus clair dans la roue chromatique, comme l'illustre la figure ci-après à droite. Fixez les valeurs CMJN à C=10, M=50, J=100, N=0. Notez le déplacement du marqueur dans la roue chromatique. Gardez la boîte de dialogue ouverte.



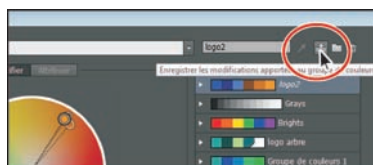
Ajuster la luminosité.



Délier les couleurs et modifier les valeurs CMJN.

● **Note :** Les marqueurs de couleur dans votre boîte de dialogue Modifier les couleurs sont peut-être différents de ceux de la figure. Ce n'est pas un problème.

8. Cliquez sur le bouton Enregistrer les modifications apportées au groupe de couleurs (☑) dans l'angle supérieur droit de la boîte de dialogue Modifier les couleurs pour enregistrer vos changements.



Si vous souhaitez apporter des modifications aux couleurs d'un autre groupe, sélectionnez celui-ci sur le côté droit de la boîte de dialogue Modifier les couleurs et procédez au changement sur le côté gauche. Vous pouvez ensuite enregistrer les modifications dans le groupe ou dans un nouveau groupe de couleurs en cliquant sur le bouton Nouveau groupe de couleurs (■) dans l'angle supérieur droit de la boîte de dialogue.

9. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Modifier les couleurs. Les modifications subtiles apportées aux couleurs du groupe doivent être visibles dans le panneau Nuancier.
10. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Modifier les couleurs d'une illustration

À l'aide de la commande Redéfinir les couleurs de l'illustration, vous pouvez modifier les couleurs de l'illustration sélectionnée. Cette possibilité est réellement utile lorsque les nuances globales ne sont pas utilisées dans l'illustration car la mise à jour de nombreuses couleurs peut prendre beaucoup de temps.

Vous allez modifier les couleurs de l'un des logos créés en utilisant des couleurs qui n'ont pas été enregistrées dans le panneau Nuancier.

1. Choisissez 4 Artboard 4 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif pour sélectionner l'intégralité de l'illustration.
3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Redéfinir les couleurs de l'illustration (🎨) de façon à ouvrir la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration.

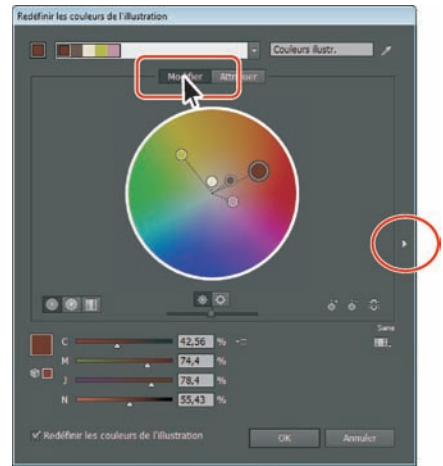
Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez modifier, réattribuer ou réduire les couleurs dans l'illustration sélectionnée et créer et modifier des groupes de couleurs. Vous remarquerez probablement qu'elle ressemble énormément à la boîte de dialogue Modifier les couleurs. La plus grande différence vient du fait que la boîte de dialogue Modifier les couleurs permet uniquement de modifier des couleurs, tandis que la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration permet également de modifier la couleur appliquée à l'illustration sélectionnée.

● **Note :** Si une boîte de dialogue s'ouvre après que vous avez cliqué sur OK, choisissez Oui pour enregistrer les modifications dans le groupe de couleurs du panneau Nuancier.

► **Astuce :** Vous pouvez aussi ouvrir la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs d'illustration en sélectionnant l'illustration et en choisissant ensuite Édition > Modifier les couleurs > Redéfinir les couleurs de l'illustration.

4. Dans la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration, cliquez sur l'icône Masquer le stockage du groupe de couleurs (☐) placée sur le côté droit.

Comme dans la boîte de dialogue Modifier les couleurs, tous les groupes de couleurs du panneau Nuancier apparaissent en partie droite de cette boîte de dialogue (dans la zone Groupes de couleurs). Dans la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration, vous pouvez appliquer à l'illustration sélectionnée des couleurs qui proviennent de ces groupes.



5. Cliquez sur l'onglet Modifier de façon à changer les couleurs de l'illustration à l'aide de la roue chromatique.
6. Vérifiez que l'icône Lier les couleurs de l'harmonie (☐) est visible pour que vous puissiez modifier toutes les couleurs de façon indépendante. Si elle ne l'est pas (☐), cliquez dessus.

Lors de la création du groupe de couleurs, vous avez travaillé avec la roue chromatique et les curseurs CMJN. Cette fois-ci, vous ajusterez une couleur en employant une autre méthode.

► **Astuce :** Si vous souhaitez revenir aux couleurs d'origine du logo, cliquez sur le bouton Obtenir des couleurs à partir de l'illustration sélectionnée (☐).

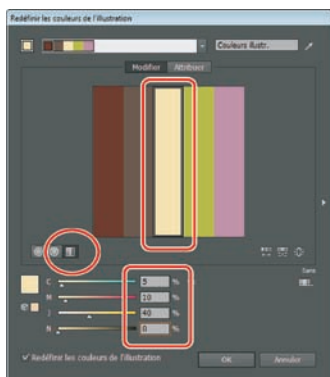
7. Cliquez sur le bouton Afficher les gammes de couleurs (☐) de façon à afficher les couleurs de l'illustration sélectionnée sous forme de barres. Cliquez sur la barre de couleur crème pour la sélectionner. En partie inférieure de la boîte de dialogue, fixez les valeurs C=5, M=10, J=40 et N=0. Si la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration ne masque pas l'illustration, vous devez y voir les effets des changements.

► **Astuce :** Si vous voulez enregistrer les couleurs modifiées sous forme d'un groupe de couleurs, cliquez sur l'icône Afficher le stockage du groupe de couleurs (☐), sur le côté droit de la boîte de dialogue, puis sur le bouton Nouveau groupe de couleurs (☐).

8. Cliquez sur la barre de couleur verte pour la sélectionner. Le pointeur étant placé au-dessus de cette barre, cliquez du bouton droit (Windows) ou en appuyant sur la touche Ctrl (Mac OS) et choisissez Sélectionner une ombre dans le menu qui s'affiche. Dans la petite fenêtre qui apparaît, faites glisser pour changer la couleur de la barre.

Cette méthode de modification des couleurs n'est que l'une des nombreuses manières d'afficher et d'ajuster les couleurs. Pour de plus amples informations sur ces possibilités, recherchez "Groupes de couleurs" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

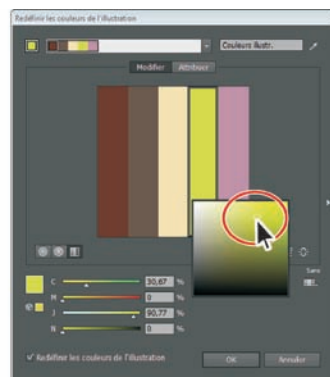
Les options de modification de la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration sont quasiment identiques à celles de la boîte de dialogue Modifier les couleurs. Mais, au lieu de modifier une couleur et de créer des groupes de couleurs qui seront appliqués ultérieurement, vous modifiez dynamiquement les couleurs de l'illustration sélectionnée.



Cliquer sur la barre de couleur crème et la modifier.



Sélectionner une ombre sur la barre de couleur verte.



Modifier l'ombre.

9. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration.
10. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Attribuer des couleurs à l'illustration

Lorsqu'une illustration est sélectionnée, un clic sur le bouton Redéfinir les couleurs de l'illustration (🎨) ouvre la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration. Vous pouvez y modifier les couleurs de l'illustration, mais vous pouvez également "attribuer" des couleurs à partir d'un groupe de couleurs existant. Dans cette section, vous attribuerez un groupe de couleurs de façon à créer une version du logo.

1. Choisissez 3 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif pour sélectionner les arbres du logo.
3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Redéfinir les couleurs de l'illustration (🎨).
4. Cliquez sur l'icône Afficher le stockage du groupe de couleurs (📁) sur le côté droit de la boîte de dialogue pour révéler les groupes de couleurs sur le côté droit de la boîte de dialogue (si ce n'est pas déjà le cas). Vérifiez que le bouton Attribuer est sélectionné.

Sur le côté gauche de la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration, vous remarquerez que les couleurs du logo sélectionné sont recensées dans la colonne Couleurs actuelles et sont triées selon le mode "Teinte – avant". Cela signifie qu'elles sont organisées, de haut en bas, dans l'ordre donné sur la roue chromatique : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet.

● **Note :** Si les couleurs du logo ne changent pas, vérifiez que la case Redéfinir les couleurs de l'illustration est cochée dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue.

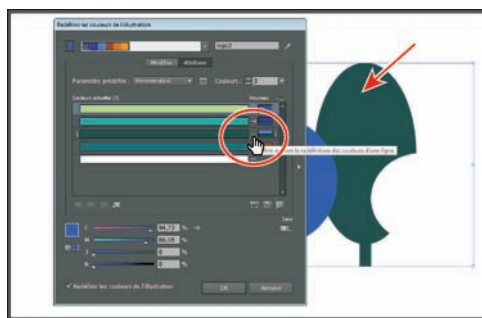
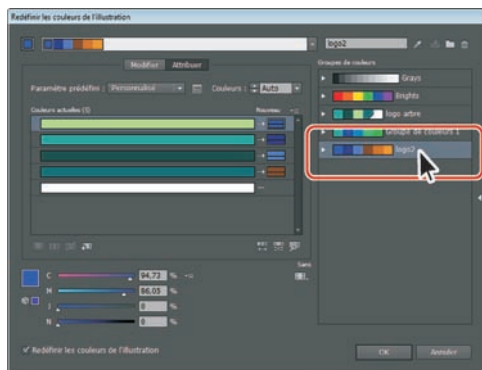
5. Sur la liste Groupes de couleurs, sélectionnez le groupe de couleurs logo2 créé précédemment.

Sur le côté gauche de la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration, vous remarquerez que les couleurs du groupe logo2 sont affectées aux couleurs dans le logo. La colonne Couleurs actuelles montre les couleurs utilisées dans le logo,

tandis que la colonne Nouveau indique ce qu'elles sont devenues. Notez que la couleur blanche n'a pas été modifiée et qu'aucune flèche ne pointe vers une couleur de la colonne Nouveau. En effet, le blanc, le noir et les niveaux de gris sont généralement préservés ou non modifiés.

6. Cliquez sur l'icône Masquer le stockage du groupe de couleurs (☐) pour masquer les groupes de couleurs. Déplacez la boîte de dialogue afin que l'illustration soit visible.

7. Dans la colonne Couleurs actuelles, cliquez sur la petite flèche placée à droite de la barre vert foncé (voir la figure). Par cette action, vous demandez à Illustrator de ne pas modifier cette couleur verte précise dans le logo. Vous pouvez le constater sur l'illustration dans le plan de travail.



Supposons à présent que vous souhaitez modifier la couleur blanche du groupe de couleurs logo2.

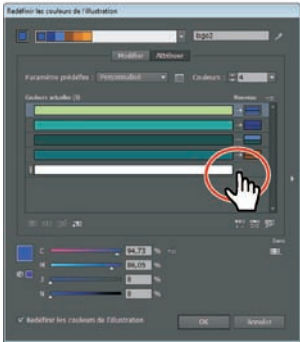
8. Dans la colonne Couleurs actuelles, cliquez sur la ligne qui se trouve à droite de la couleur blanche afin de la transformer en flèche (estompée).

La flèche indique à Illustrator que vous souhaitez une couleur blanche différente, mais, pour le moment, aucune couleur de la colonne Nouveau ne la modifie.

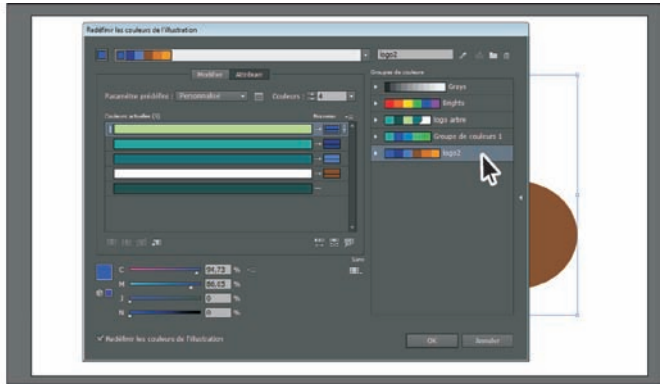
9. Cliquez sur l'icône Afficher le stockage du groupe de couleurs (☑) pour afficher les groupes de couleurs.

10. Dans la zone Groupes de couleurs sur le côté droit de la boîte de dialogue, cliquez sur un autre groupe de couleurs, puis sélectionnez à nouveau le groupe logo2.

Cette méthode est l'une des plus simples pour réappliquer les couleurs d'un groupe. Elle permet de remplir la couleur manquante à droite du blanc dans la colonne Couleurs actuelles.



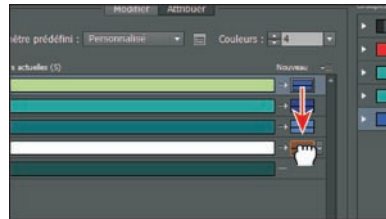
Attribuer la couleur blanche.



Sélectionner un autre groupe de couleurs, puis sélectionner de nouveau le groupe logo2.

L'affectation des couleurs à l'illustration effectuée ne vous convient peut-être pas. Vous allez à présent la revoir.

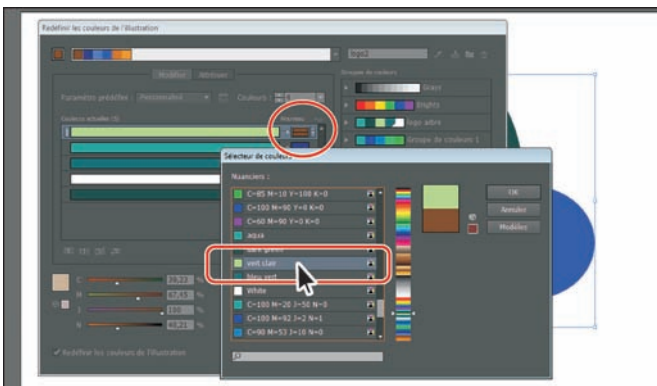
11. Dans la colonne Nouveau de la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration, faites glisser la couleur bleue sur la couleur marron placée en dessous et relâchez le bouton de la souris.



Voilà une manière de réaffecter les couleurs du groupe logo2 à celles du logo.

Les couleurs données dans la colonne Nouveau représentent ce que vous voyez dans l'illustration. Si vous cliquez sur l'une d'elles, vous pourrez la modifier avec les curseurs CMJN placés dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

12. Double-cliquez sur la couleur marron foncé de la colonne Nouveau. Dans le sélecteur de couleurs, cliquez sur le bouton Nuanciers (sur le côté droit) et choisissez la couleur vert clair. Vous devrez peut-être faire défiler la liste des nuances de couleur. Cliquez sur OK pour revenir à la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration.



13. Dans la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration, cliquez sur le bouton Enregistrer les modifications apportées au groupe de couleurs (📁) pour enregistrer les changements apportés sans fermer la boîte de dialogue. Cliquez sur OK.

Les modifications apportées au groupe de couleurs sont enregistrées dans le panneau Nuancier.

La boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration autorise de nombreuses formes de modification des couleurs de l'illustration sélectionnée, notamment en réduire le nombre ou appliquer d'autres couleurs (par exemple des couleurs Pantone). Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "Utilisation de groupes de couleurs" dans l'Aide d'Illustrator.

14. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Peinture avec des motifs

Outre les couleurs en quadrichromie et les tons directs, le panneau Nuancier peut contenir des nuances de motifs et de dégradés. Illustrator fournit des échantillons de nuances de chacun de ces types dans le panneau par défaut et vous permet de créer vos propres motifs et dégradés. Dans cette section, vous allez créer, appliquer et modifier des motifs. Pour apprendre à travailler avec les dégradés, consultez la Leçon 10, "Dégradés de formes et de couleurs".

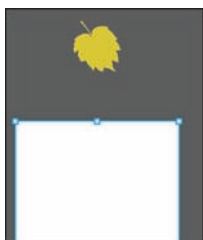
Appliquer des motifs existants

Un *motif* est une illustration enregistrée dans le panneau Nuancier et que vous pouvez appliquer au contour ou au fond d'un objet. Grâce aux outils d'Illustrator, vous personnalisez les motifs existants et créez les vôtres. Un motif est affiché de gauche à droite (répété) à partir de l'origine de la règle jusqu'au côté opposé de l'illustration. Vous allez à présent appliquer un motif existant à une forme.

1. Choisissez 1 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la grande forme marron clair dans le panneau et masquez-la temporairement en choisissant Objet > Masquer > Sélection.
3. Cliquez sur l'icône du panneau Nuancier, si nécessaire, puis sur le bouton Menu Bibliothèque de nuances (📁) en bas du panneau et choisissez Motifs > Graphiques de base > Graphiques de base_Textures pour ouvrir cette bibliothèque de motifs.
4. Avec l'outil Sélection, cliquez sur le grand rectangle blanc qui se trouve sur la gauche du plan de travail. Dans le panneau Outils, assurez-vous que la case Fond est sélectionnée.

● **Note :** Activer la case Fond est important. Un motif est appliqué au contour ou au fond selon la case sélectionnée.

5. Dans le panneau Graphiques de base_Textures, choisissez le motif Bâtons de manière à remplir la forme avec ce motif.
6. Fermez le panneau Graphiques de base_Textures. Notez que le motif remplit la forme et est ajouté à la liste dans le panneau Nuancier. Cliquez sur l'icône du panneau Nuancier pour le fermer.
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Sélectionner le rectangle.



Appliquer le motif Bâtons.



Le résultat final.

► **Astuce :** Puisque certains des motifs fournis ont un arrière-plan transparent, vous pouvez créer un deuxième fond pour l'objet à l'aide du panneau Aspect. Pour en savoir plus, consultez la Leçon 13, "Les attributs d'aspect et les styles graphiques".

Créer un motif

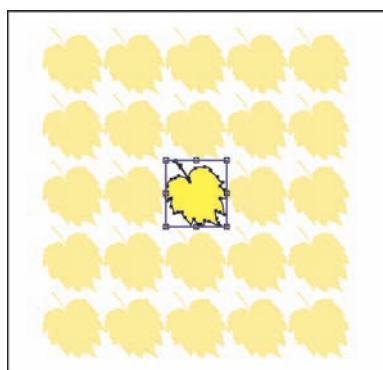
Dans cette section, vous allez créer votre propre motif et l'ajouter au panneau Nuancier.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la feuille qui se trouve sur la gauche du plan de travail.
2. Choisissez Objet > Motif > Créer. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui apparaît.

Lorsque vous créez un motif, Illustrator entre en mode Modification de motif, comparable au mode Isolation employé lors de la manipulation d'un contenu groupé. Le mode Modification de motif permet de créer et de modifier un motif de manière interactive, avec un aperçu des changements sur le plan de travail. Le panneau Options de motif (Fenêtre > Options de motif) s'ouvre également. Vous disposez ainsi de toutes les options nécessaires pour composer votre motif.

3. Activez l'outil Sélection et cliquez sur la feuille centrale pour la sélectionner. Appuyez à plusieurs reprises sur Ctrl++ (Windows) ou Cmd++ (Mac OS) pour augmenter le zoom.

Notez les feuilles colorées plus claires autour de la feuille centrale. Il s'agit de la forme répétée en un motif et estompée pour que vous puissiez vous focaliser sur la feuille d'origine. Le rectangle bleu autour de la feuille correspond au *motif* (la zone qui est répétée).



● **Note :** Pour commencer avec un motif vierge, ne sélectionnez aucune forme.

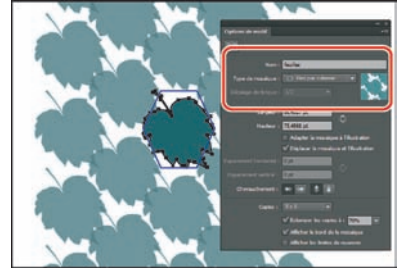
● **Note :** Un motif peut être constitué de plusieurs formes, symboles, images bitmap ou autres objets. Par exemple, pour créer un motif de flanelle pour une chemise, vous pouvez créer trois lignes ou rectangles qui se chevauchent, chacun avec des options d'aspect différentes.

4. La forme étant sélectionnée, fixez la couleur de fond à la nuance bleu vert (désormais présente dans un groupe de couleurs) et la couleur de contour à [Sans] (☐). Dans le panneau Contrôle, fixez l'opacité à **80** pour que la feuille soit partiellement transparente.

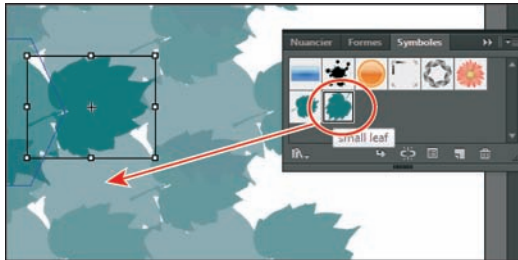
Vous allez commencer par étudier quelques options de motif, puis vous modifierez l'illustration qui compose le motif.

5. Dans le panneau Options de motif, changez le nom en **feuilles** et, pour le type de mosaïque, choisissez Hex par colonne.

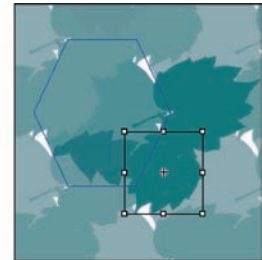
Le nom apparaît sous forme d'infobulle du panneau Nuancier et sera utile pour différencier les nombreuses nuances de motif. Le type de mosaïque détermine la manière dont le motif est disposé. Trois types sont proposés : le motif en grille, par défaut, un motif en forme de brique et un motif en forme d'hexagone. Les options de décalage sont disponibles avec le type brique.



6. Avec l'outil Sélection, déplacez la feuille légèrement vers la gauche. Notez que le motif bleu se déplace avec l'illustration.
7. Ouvrez le panneau Symboles en cliquant sur son icône (📁). Faites glisser le symbole medium leaf juste à droite de la feuille d'origine.
8. Faites glisser le symbole small leaf du panneau Symboles juste sous les deux autres symboles. Vous pourrez les réorganiser dans la prochaine étape.



Faire glisser les symboles dans le motif.

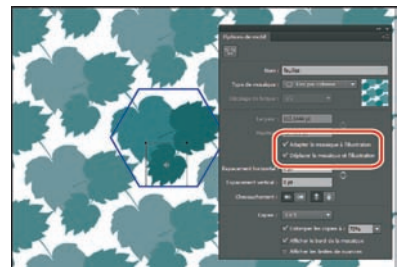


Arranger les feuilles.

Vous avez ajouté du nouveau contenu au motif, mais vous pouvez constater qu'il n'est pas inclus dans sa zone de définition.

● **Note :** Dans cette étape, les feuilles sont plus visibles. Vous pouvez les réorganiser comme l'illustre la figure.

9. Dans le panneau Options de motif, cochez la case Adapter la mosaïque à l'illustration. En cochant cette case, la zone de définition du motif (la forme hexagonale bleue) est ajustée à l'illustration, modifiant l'espace entre les objets répétés. Lorsque cette case est décochée, vous pouvez

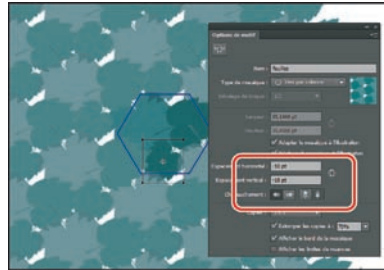


changer manuellement la largeur et la hauteur de la zone de définition du motif dans les champs Largeur et Hauteur afin d'y inclure un contenu plus important ou de modifier l'espace. Vous pouvez également adapter manuellement la zone de motif avec le bouton Outil Mosaïque de motifs (📐) situé dans l'angle supérieur gauche du panneau Options de motif.

10. Changez Espacement horizontal et Espacement vertical à **-18 pt.**

- 11.** Pour le chevauchement, cliquez sur le bouton Bas au 1er plan (⏮), afin de voir la modification dans le motif.

L'illustration dans un motif peut se chevaucher en raison de la taille de l'élément et des espacements. Par défaut, lorsque des objets se chevauchent horizontalement, celui de gauche se trouve devant. Dans le cas d'un chevauchement vertical, celui du haut se trouve devant.



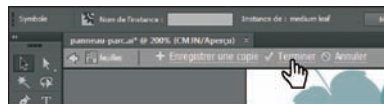
► **Astuce :** Les espacements peuvent avoir des valeurs positives ou négatives. Cela permet d'espacer ou de rapprocher les éléments du motif.

12. Fixez Espacement horizontal et Espacement vertical à **0 in.**

Le panneau Options de motif propose de nombreuses autres options de modification d'un motif, y compris la possibilité de voir une partie plus ou moins importante du motif, appelée Copies. Pour de plus amples informations sur ce panneau, recherchez "Options de motif" dans l'Aide d'Illustrator.

- 13.** Cochez la case Afficher les limites de nuances en partie inférieure du panneau Options de motif. Vous voyez apparaître en pointillé la zone qui sera enregistrée dans la nuance. Décochez la case.

- 14.** Cliquez sur Terminer dans la barre située en partie supérieure de la fenêtre du document. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur OK.



- 15.** Choisissez Fichier > Enregistrer.

► **Astuce :** Si vous souhaitez créer différentes variantes d'un motif, cliquez sur Enregistrer une copie dans la barre supérieure de la fenêtre de document. Une copie de la version actuelle du motif est enregistrée dans le panneau Nuancier et vous pouvez poursuivre la modification du motif.

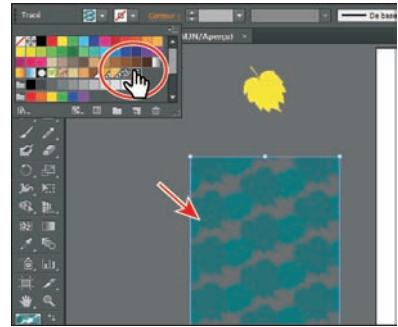
Appliquer un motif

Il existe plusieurs méthodes pour appliquer un motif. Dans cette section, vous emploierez le panneau Nuancier, mais vous pouvez utiliser la couleur de fond dans le panneau Outils.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la forme à laquelle vous avez appliqué le motif Bâtons.

3. Dans la couleur Fond du panneau Contrôle, choisissez la nuance feuilles.
4. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

● **Note :** Si votre motif est différent, ce n'est pas gênant.



Modifier un motif

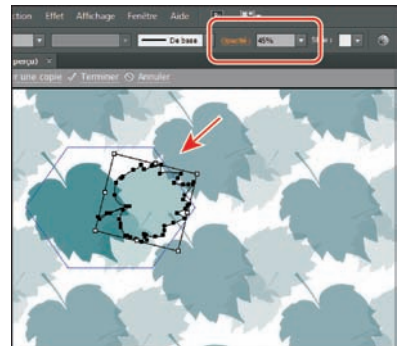
Vous allez modifier le motif feuilles en utilisant le mode Modification de motif.

1. Dans le panneau Nuancier, double-cliquez sur la nuance de motif feuilles pour la modifier.

► **Astuce :** Vous pouvez également sélectionner un objet rempli avec une nuance de motif et, la case Fond étant active dans le panneau Outils, choisir Objet > Motif > Modifier le motif.

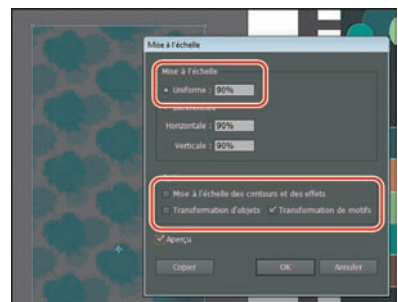
2. En mode Modification de motif et avec l'outil Sélection (M), choisissez Sélection > Tout pour sélectionner toutes les feuilles vertes.
3. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond en choisissant la nuance nommée **bleu vert** (dans un groupe de couleurs). Pour le moment, des couleurs vertes différentes sont appliquées.

4. Choisissez Sélection > Désélectionner.
5. Cliquez sur la plus petite feuille et, dans le panneau Contrôle, fixez l'opacité à **30 %**. Cliquez sur la feuille de taille moyenne et fixez l'opacité à **45 %** en saisissant la valeur.
6. Dans la barre grise située en partie supérieure de la fenêtre du document, cliquez sur Terminé pour sortir du mode Modification de motif.



7. Sélectionnez la forme qui se trouve sur la gauche du plan de travail, celle remplie à l'aide du motif feuilles. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Mise à l'échelle (R) afin de réduire la taille du motif sans affecter la forme. Dans la boîte de dialogue Mise à l'échelle, modifiez les options suivantes :

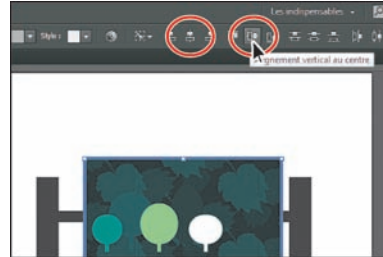
- Mise à l'échelle uniforme : **90 %** ;



- Mise à l'échelle des contours et des effets : décochée ;
- Transformation d'objets : décochée ;
- Transformation de motifs : cochée.

Cochez la case Aperçu pour examiner les changements. Cliquez sur OK et gardez la forme sélectionnée.

8. Avec l'outil Sélection (☛), tout en appuyant sur Maj, cliquez sur le rectangle vert foncé derrière le panneau. Relâchez la touche Maj et cliquez une fois de plus sur la forme vert foncé. Cliquez sur le bouton Alignement horizontal au centre (☐) et sur le bouton Alignement vertical au centre (☒) pour aligner la forme remplie de feuille sur le rectangle vert.



● **Note :** Les options d'alignement n'apparaissent peut-être pas dans le panneau Contrôle, mais elles sont alors disponibles à partir du mot "Alignement". Illustrator place autant d'options que possible dans le panneau Contrôle, en fonction de la résolution de l'écran.

9. Sur le plan de travail, sélectionnez et supprimez la feuille jaune d'origine qui a servi à créer le motif.

10. Ouvrez le panneau Calques (☰) et affichez tous les calques en cliquant sur l'icône de visibilité à gauche du calque Sign Text. Fermez le groupe du panneau Calques en cliquant sur son icône.



11. Choisissez Objet > Tout afficher.

12. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

La fonction Peinture dynamique

La fonction Peinture dynamique permet de peindre des graphiques vectoriels intuitivement. Elle détecte et corrige automatiquement les zones vides qui auraient affecté la manière dont les contours et les fonds auraient été appliqués auparavant. Les tracés divisent la surface en zones, chacune pouvant être peinte, qu'elle soit délimitée par un seul tracé ou par des segments de multiples tracés. C'est un peu comme si vous utilisiez un livre de coloriage ou coloriez à la main directement sur le papier. La fonction Peinture dynamique ne touche pas aux formes sous-jacentes.

● **Note :** Pour de plus amples informations sur la boîte de dialogue Options de pot de peinture dynamique, recherchez "Peinture à l'aide de l'outil Pot de peinture dynamique" dans l'Aide d'Illustrator.

Créer un groupe de peinture dynamique

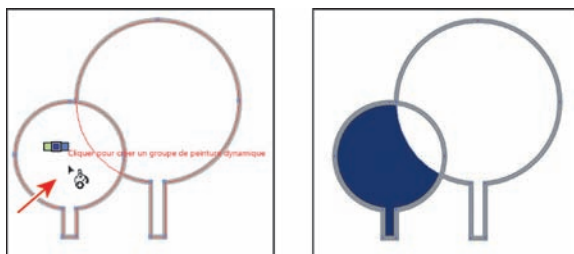
Vous allez peindre une version plus simple du logo à l'aide de l'outil Pot de peinture dynamique.

1. Choisissez 5 Artboard 5 dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Activez l'outil Sélection (☞) et choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif.
3. Choisissez Affichage > Zoom arrière à plusieurs reprises, jusqu'à voir la forme d'arbre sur le côté droit du plan de travail.

Cette forme n'est pas sélectionnée, mais vous allez l'ajouter bientôt aux autres formes.

4. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Pot de peinture dynamique (👉), qui se trouve dans le groupe de l'outil Concepteur de forme (👉).
5. Ouvrez le panneau Nuancier en cliquant sur son icône (🗄️). Choisissez la nuance bleu foncé dans le groupe de couleurs logo2.
6. Positionnez le pointeur au-dessus de la première forme d'arbre (sur la gauche) et cliquez pour convertir les formes sélectionnées en un groupe de peinture dynamique.

● **Note :** Lorsque le pointeur se trouve au-dessus d'un groupe de couleurs, le nom de celui-ci apparaît dans une infobulle.



Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle forme pour la convertir en un groupe de peinture dynamique, mais celle visée est remplie à l'aide de la couleur bleu foncé. En cliquant sur une forme avec l'outil Pot de peinture dynamique, vous créez un groupe de peinture dynamique que vous pouvez à présent peindre avec ce même outil. Après qu'un groupe de peinture dynamique a été créé, chaque tracé reste pleinement modifiable, mais ils sont traités comme un groupe. Lorsque vous déplacez ou ajustez la forme d'un tracé, les couleurs sont automatiquement réappliquées aux nouvelles régions formées.

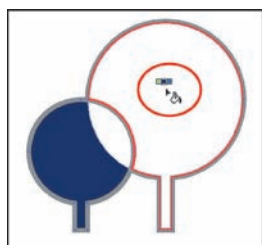
Peindre avec l'outil Pot de peinture dynamique

Après que vous avez converti des objets en un groupe de peinture dynamique, vous pouvez les peindre en utilisant différentes méthodes.

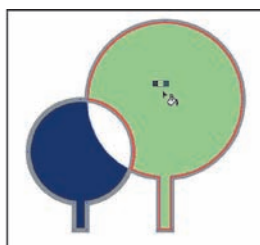
1. Positionnez le pointeur au-dessus du deuxième arbre en partant de la gauche dans le groupe de peinture dynamique (*non* à l'endroit où les arbres se chevauchent).

Une mise en exergue rouge apparaît autour de la forme qui va être peinte et trois vignettes de couleur apparaissent au-dessus du pointeur. La couleur sélectionnée (bleu foncé) se trouve au milieu et les deux couleurs adjacentes dans le panneau Nuancier se trouvent sur ses côtés.

- Appuyez une fois sur la touche Flèche gauche pour passer à la nuance vert clair (affichée dans les trois vignettes au-dessus du pointeur). Notez que, dans le panneau Nuancier, la couleur sélectionnée est mise en exergue. Vous pouvez vous servir des touches de direction pour sélectionner une nouvelle nuance. Cliquez pour appliquer la couleur vert clair à l'arbre.
- Dans le panneau Nuancier, sélectionnez la nuance marron foncé. Cliquez pour remplir la forme blanche à l'intersection des arbres.



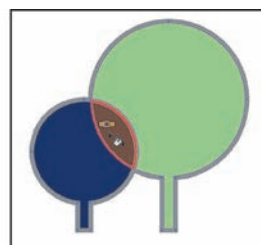
Positionner le pointeur.



Cliquer pour appliquer la nuance.



Sélectionner la nuance.

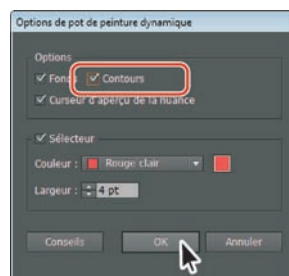


Cliquer pour l'appliquer.

- Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Pot de peinture dynamique (☞). La boîte de dialogue Options de pot de peinture dynamique s'affiche. Cochez la case Contours puis cliquez sur OK.

Vous allez à présent retirer le contours gris intérieur des formes et conserver les contours extérieurs.

- Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de contour à [Sans] (☑). Appuyez sur la touche Échap.



- Positionnez l'extrémité du pointeur (☞) au-dessus du contour gris, entre les deux formes (voir la figure). Lorsque le pointeur devient un pinceau (☞) cliquez sur le contour pour retirer sa couleur (en appliquant [Sans]).



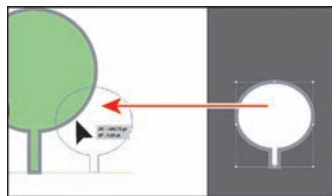
● **Note :** Sur la figure, nous avons exagéré la ligne rouge afin qu'elle soit bien visible.

- Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

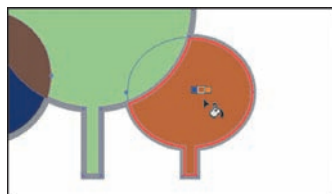
Modifier un groupe de peinture dynamique

Après la création d'un groupe de peinture dynamique, chaque tracé reste entièrement modifiable. Lorsque vous déplacez ou ajustez la forme d'un tracé, les couleurs précédemment appliquées ne restent pas simplement où elles étaient, comme elles le feraient dans un dessin statique. À la place, elles sont réappliquées automatiquement aux nouvelles zones formées par les tracés modifiés. Vous allez modifier les tracés et ajouter une nouvelle forme.

1. Activez l'outil Sélection (☞) et cliquez sur l'arbre blanc sur le côté droit du plan de travail. Déplacez-le pour qu'il se superpose à la forme d'arbre de droite.
2. Avec l'outil Sélection, tout en appuyant sur Maj, cliquez sur le groupe de peinture dynamique.
3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Fusionner la peinture dynamique pour ajouter la forme blanche au groupe de peinture dynamique.



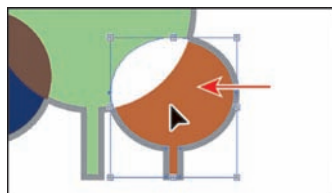
4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pot de peinture dynamique (👉). Dans le panneau Nuancier, sélectionnez une des couleurs marron du groupe logo2. Cliquez pour peindre la partie extérieure du nouvel arbre.
5. Choisissez une autre nuance, par exemple le blanc, et cliquez de façon à peindre l'intersection de cet arbre avec l'arbre vert clair.



● **Note :** Si vous constatez que le contour ne disparaît pas, sélectionnez de nouveau la nuance [Sans] pour la couleur de contour, positionnez le pointeur sur le contour et cliquez lorsque apparaît l'icône du pinceau.

6. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de contour à [Sans] (☑). Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau. Positionnez le pointeur au-dessus du contour, entre les formes des arbres. Lorsque le pinceau (👉) apparaît, cliquez sur le contour pour le retirer.
7. Activez l'outil Sélection et, l'objet de peinture dynamique étant sélectionné, vous devez voir "Peinture dynamique" affiché à l'extrême gauche du panneau Contrôle. Double-cliquez sur l'objet de peinture dynamique (les arbres) pour passer en mode Isolation.

8. Faites glisser vers la gauche la forme d'arbre à l'extrême droite de façon à la repositionner. Notez que le fond et le contour colorés changent chaque fois que vous relâchez le bouton de la souris.



Vous pouvez également modifier les points d'ancrage de l'illustration sélectionnée en utilisant, par exemple, l'outil Sélection directe (☞). Les tracés restent modifiables et les couleurs sont réappliquées aux nouvelles régions formées par les tracés modifiés.

9. Choisissez Sélection > Désélectionner puis appuyez sur la touche Échap pour sortir du mode Isolation.
10. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.
11. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.

Questions de révision

1. Expliquez ce qu'est une *couleur globale*.
2. Comment fait-on pour enregistrer une couleur ?
3. Comment choisit-on des harmonies de couleurs ?
4. Citez au moins deux opérations que la boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration permet de réaliser.
5. Comment ajouteriez-vous une vignette de motif au panneau Nuancier ?
6. Expliquez les possibilités de Peinture dynamique.

Réponses

1. Une *couleur globale* est une nuance de couleur qui, lorsque vous la modifiez, actualise automatiquement les objets auxquels elle a été appliquée. Toutes les couleurs de tons directs sont globales, mais les couleurs quadrichromiques peuvent être globales ou locales.
2. Il faut l'ajouter au panneau Nuancier. Pour cela, on commence par la sélectionner, puis on agit de l'une des manières suivantes :
 - faire glisser la couleur de la case Fond vers le panneau Nuancier ;
 - cliquer sur le bouton Nouvelle nuance (📄) au bas du panneau Nuancier ;
 - choisir Nouvelle nuance dans le menu du panneau Nuancier ;
 - choisir Créer une nuance dans le menu du panneau Couleur.
3. On peut s'appuyer sur le panneau Guide des couleurs. Il suggère des harmonies de couleurs en fonction d'une couleur choisie.
4. La boîte de dialogue Redéfinir les couleurs de l'illustration sert, entre autres, à modifier les couleurs employées dans l'illustration sélectionnée, à créer et à modifier des groupes de couleurs, à réaffecter les couleurs de l'illustration ou à en réduire le nombre.
5. Il suffit de créer le contenu du motif ou de désélectionner tout contenu, puis de choisir Objet > Motif > Créer. En mode Modification de motif, le motif peut être modifié et examiné. Il est également possible de faire glisser une illustration dans la liste des nuances du panneau Nuancier.
6. Peinture dynamique permet de peindre des graphiques vectoriels intuitivement en détectant et en corrigeant automatiquement les zones vides qui auraient, sinon, affecté la manière dont les contours et les fonds auraient été appliqués. Les tracés divisent la surface en zones, chacune pouvant être peinte, qu'elle soit délimitée par un seul tracé ou par des segments de multiples tracés.

ZOO TALES
Bedtime Stories With Your Wildest Friends

The Animal Zoo® welcomes children of all ages for an hour of bedtime stories Thursday evenings in June and July. Hear classic tales featuring our favorite zoo residents. Our zoo keepers will also share fascinating stories about the secret lives of our zoo friends at night. Feel free to come dressed in your pajamas and slippers, and don't forget your favorite stuffed animal!

Stories will include Good Night Zoo Animals; Once Upon a Time; Animals in the Wild; The Animal Zoo; Joseph the Giraffe; Zoo Animals Can't Dance; and many others. This program is free and open to the public.

Special thanks to our generous Zoo Circle members and the Towne Public Library for supporting this program.

ANIMAL ZOO
 Thursdays at
 6:30 pm

Becoming a Zoo Circle member today. Simply fill out the back of this card and return it along with your tax-deductible contribution, and you will start enjoying all of the benefits of membership, including unlimited admission, free parking, concessions, birthday party and program discounts, and invitations to exclusive member events, including the annual Zoo Gala. Plus you'll have the special joy of knowing you've helped the Animal Zoo continue providing amazing experiences to our community and a world-class home for our animals.

Lion Circle	\$5,000
Polar Bear Circle	\$2,500
Orangutan Circle	\$1,000
Penguin Circle	\$500 -
Meercat Circle	\$100 -

Le texte, en tant qu'objet graphique, joue un rôle essentiel dans les illustrations. Comme d'autres objets, il peut être peint, redimensionné, soumis à une rotation, etc. Au cours de cette leçon, vous découvrirez comment créer du texte simple et lui appliquer des effets intéressants.

MANIPULATION DU TEXTE

7

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- créer un texte de point et un texte captif ;
- convertir un texte de point en texte captif, et *vice versa* ;
- importer du texte ;
- créer des colonnes de texte ;
- modifier les attributs du texte ;
- modifier du texte avec l'outil Retouche de texte ;
- créer et modifier des styles de paragraphe et de caractère ;
- copier et appliquer des attributs de texte par échantillonnage ;
- déformer du texte ;
- créer du texte sur des tracés et des formes ;
- habiller un graphique avec du texte ;
- vectoriser du texte.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Vous allez travailler sur un fichier d'illustration mais, avant de commencer, vous devez restaurer les préférences par défaut d'Adobe Illustrator. Vous ouvrirez ensuite l'illustration terminée de cette leçon, pour voir ce que vous allez créer.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir. Sélectionnez le fichier L7end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson07 sur votre disque dur.

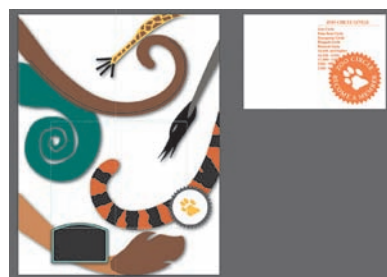
Dans cette leçon, vous allez créer le texte de l'affiche. Gardez le fichier ouvert pour référence.



4. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L7start.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson07.

Le fichier contient déjà plusieurs composants graphiques terminés. Vous ajouterez tous les éléments de texte nécessaires pour compléter l'affiche et la carte de visite.

5. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **zoo.ai** et sélectionnez le dossier Lesson07. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.



6. Choisissez Affichage > Repères commentés pour désactiver les repères commentés.

7. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

Les fonctions de texte

Les fonctions de texte sont l'un des aspects les plus remarquables d'Illustrator. Elles permettent d'ajouter une ligne de texte à une illustration, de créer des colonnes et des rangées de texte comme dans Adobe InDesign, d'introduire du texte dans une forme ou le long d'un tracé et d'utiliser des caractères en tant qu'objets graphiques. Vous pouvez créer trois types de texte : de point, captif et curviligne. Ils vont être tous les trois présentés dans cette section.

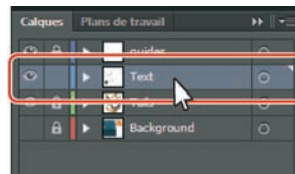
Créer un texte de point

Le *texte de point* est une ligne de texte horizontale ou verticale qui débute là où vous cliquez et qui s'étend à mesure que vous saisissez des caractères. Chaque ligne de texte est indépendante : elle s'étire ou se rétrécit à mesure que vous la modifiez, sans toutefois passer à la ligne suivante. Cette méthode de saisie de données est pratique lorsque vous souhaitez ajouter un titre ou quelques mots à une illustration. Vous allez à présent ajouter du texte en partie inférieure de l'affiche.

1. Dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document, vérifiez que 1 Flyer est sélectionné et choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez deux fois, lentement, dans l'angle supérieur gauche du plan de travail.

3. Choisissez Fenêtre > Calques pour afficher ce panneau. Activez le calque Text, s'il n'est pas déjà sélectionné, afin que le contenu que vous créez soit placé sur ce calque. Fermez le panneau Calques en cliquant sur son onglet.

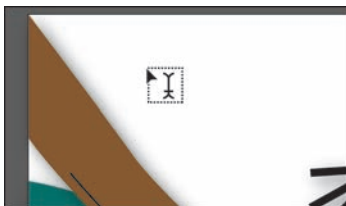


4. Sélectionnez l'outil Texte (T) et cliquez dans la zone blanche à gauche du repère vertical dans l'angle supérieur gauche du plan de travail. Le curseur apparaît sur le plan de travail. Saisissez **ZOO TALES** (en majuscule).

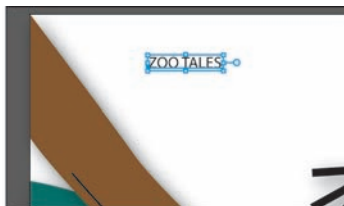
En cliquant avec l'outil Texte, vous créez un texte de point.

5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (🖱️) : un cadre de sélection entoure le texte. Faites glisser vers la droite le point de sélection central droit (non le cercle). Vous étirez le texte.

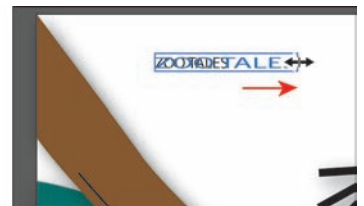
● **Note :** Un texte de point redimensionné reste imprimable, mais la taille de la police ne sera sans doute pas un nombre juste, comme 12 pt.



Positionner le pointeur.



Saisir le texte.



Faire glisser le point.

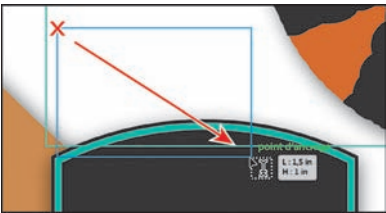
6. Choisissez Édition > Annuler Mise à l'échelle puis Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

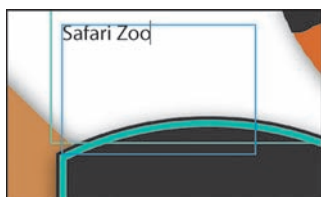
Créer un texte captif

Le *texte captif* utilise le contour d'un objet pour limiter le flux des caractères, verticalement ou horizontalement. Lorsque le texte atteint une limite, il s'adapte automatiquement à la zone définie en passant à la ligne. Ce mode de saisie est utile pour créer un ou plusieurs paragraphes d'une brochure, par exemple.

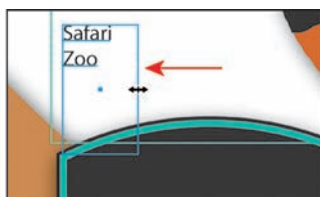
Pour créer un texte captif, cliquez sur l'outil Texte et faites-le glisser de façon à créer un objet de texte captif (une *zone de texte*). Lorsque le curseur apparaît, commencez la saisie. Vous pouvez également convertir une forme ou un objet existant en une zone de texte en cliquant dessus ou dedans avec l'outil Texte.

Vous allez créer un objet de texte captif et saisir son contenu.

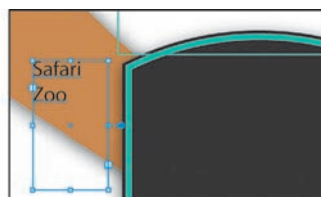
1. Choisissez Affichage > Repères commentés pour activer les repères commentés.
2. Choisissez Affichage > zoo sign pour zoomer sur la pancarte du zoo située en partie inférieure du plan de travail. La vue zoo sign se trouve à la fin du menu Affichage, que vous devrez donc peut-être faire défiler.
3. Sélectionnez l'outil Texte (T) et positionnez le pointeur dans la partie blanche à gauche de la queue orange et noire (voir le X rouge sur la figure). Cliquez et faites glisser vers le bas et la droite de manière à créer une zone de texte dont la largeur fait environ 1,5 pouce et la hauteur, 1 pouce.
4. Avec le curseur dans la zone de texte, saisissez **Safari Zoo**.
5. Activez l'outil Sélection (M). Un cadre de sélection apparaît autour du texte. Faites glisser le point de sélection central droit vers la gauche, jusqu'à ce que le texte passe automatiquement à la ligne à l'intérieur de la zone.
6. Faites glisser l'objet de texte vers le bas et à gauche de la forme noire au contour vert de la pancarte. Notez que vous devez faire glisser à partir du texte, non d'une zone vide de la zone de texte.



Saisir le texte.



Redimensionner l'objet de texte.



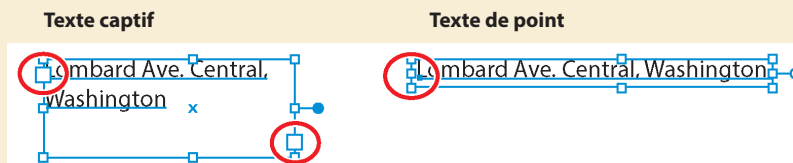
Le résultat final.

7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Texte captif et texte de point

Illustrator fournit des indications visuelles pour vous aider à différencier les objets de texte de point et ceux de texte captif. Le texte captif comprend deux boîtes supplémentaires, appelées *ports* (encadrés sur la figure). Ils sont employés pour *lier* (faire continuer) du texte depuis un objet de texte vers un autre. L'utilisation des ports et la liaison du texte sont étudiées plus loin dans cette leçon.

Lorsqu'il est sélectionné, un objet de texte de point ne contient pas de port, mais il présente un point avant la première lettre sur la première ligne (encadré sur la figure). Chaque type d'objet de texte peut être converti dans l'autre type.



Convertir du texte de point en texte captif et vice versa

La conversion d'un objet de texte de point en un objet de texte captif, et inversement, ne pose aucune difficulté. Supposons, par exemple, que vous colliez dans Illustrator un paragraphe de texte venant d'InDesign et que l'opération produise un texte de point alors qu'un texte captif conviendrait mieux. Vous pouvez très facilement convertir le texte.

Vous allez à présent convertir un objet de texte de point en texte captif.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

2. Activez l'outil Texte (T) et cliquez pour créer un objet de texte de point dans l'espace blanc à droite de la queue orange et noire. Saisissez **Thursdays at 6:30 pm**. Vous déplacerez ce texte ultérieurement.



3. Activez l'outil Zoom (Q) et agrandissez l'affichage du texte.

4. Activez l'outil Sélection (H) et notez le cadre de sélection autour du texte. Faites glisser le point de sélection central droit vers la gauche. Puisqu'il s'agit d'un texte de point, il rétrécit. Choisissez Édition > Annuler Mise à l'échelle pour retrouver le texte d'origine.

Nous voulons que la partie "6:30 pm" passe à la ligne et se trouve sous le texte "Thursdays at...". Pour cela, il suffit de convertir le texte de point en texte captif, ce que vous allez faire à présent. Bien sûr, vous avez également la possibilité d'insérer un retour à la ligne dans le texte, mais vous voudrez peut-être redimensionner ensuite la zone de texte.

● **Note :** La conversion d'un objet de texte captif qui comprend du texte en excès (nous reviendrons sur l'excédent de texte plus loin) en texte de point affichera un avertissement qui signale que cette partie du texte va être supprimée.

► **Astuce :**

Lorsqu'un objet de texte est sélectionné, vous pouvez également choisir Texte > Convertir en texte de point ou Convertir en texte captif, selon le type de l'objet de texte sélectionné.

5. Positionnez le pointeur au-dessus de l'annotateur (—○) situé sur la droite de l'objet de texte. Lorsque le pointeur change (↖↗), cliquez une fois pour voir apparaître le message "Cliquez deux fois pour convertir en texte captif". Double-cliquez de façon à convertir le texte de point en texte captif.

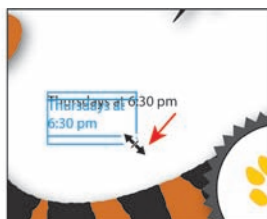
Un annotateur plein (—●) signale un objet de texte captif, tandis qu'un annotateur vide (—○) représente un objet de texte de point.

6. Faites glisser le point de sélection inférieur droit vers le bas et la gauche jusqu'à ce que le texte "6:30 pm" passe sur la seconde ligne.

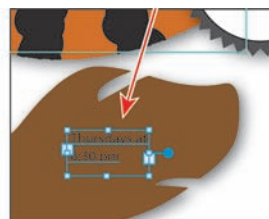
7. Déplacez la zone de texte vers le bas, au-dessus de l'extrémité marron de la queue du lion.



Convertir en zone de texte.



Redimensionner la zone de texte.



Positionner la zone de texte.

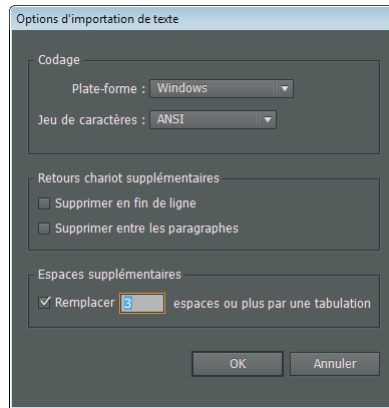
Importer un fichier de texte

Il est tout à fait possible d'importer dans une illustration du texte créé depuis une autre application. Illustrator reconnaît les formats suivants :

- Microsoft Word (doc) ;
- Microsoft Word DOCX (docx) ;
- Microsoft Rich Text Format (RTF [rtf]) ;
- texte brut (txt)(ASCII) avec un encodage ANSI, Unicode, Shift JIS, GB2312, Chinois Big 5, Cyrillique, GB18030, Grec, Turc, Balte et Europe centrale.

Vous pouvez également copier et coller du texte à partir du Presse-papiers, mais sa mise en forme peut être perdue lors du collage. Ce n'est pas le cas lors de l'importation de texte à partir d'un fichier, où la mise en forme des caractères et des paragraphes est alors conservée. Par exemple, le texte d'un fichier RTF conserve ses spécifications de polices et de styles dans Illustrator.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre puis Sélection > Désélectionner.
2. Choisissez Fichier > Importer. Sélectionnez le fichier texte L7text.txt dans le dossier Lesson07 puis cliquez sur Importer.
3. La boîte de dialogue Options d'importation de texte propose des réglages avancés à définir avant l'importation. Conservez les paramètres par défaut et cliquez sur OK.
4. Positionnez le pointeur d'importation de texte au-dessus de l'angle supérieur gauche du cadre guide bleu. Lorsque apparaît "point d'ancrage", cliquez et faites glisser vers le bas et la droite. Notez que, pendant l'opération, la largeur et la hauteur sont contraintes (les proportions sont conservées). Faites glisser jusqu'à ce que le pointeur arrive en partie inférieure du cadre bleu. Relâchez alors le bouton de la souris.
5. Avec l'outil Sélection (⌘), faites glisser vers le haut et la droite le point de sélection d'angle de la zone de texte de sorte qu'il soit aligné avec le bord droit du cadre guide bleu et qu'une icône de texte en excès apparaisse sur le port de sortie.



● **Note :** Les figures ont été réalisées sur un système Windows. Les options proposées sur un Mac pourront être différentes. Ce n'est pas gênant.



Positionner le pointeur d'importation de texte.



Faire glisser pour importer le texte.

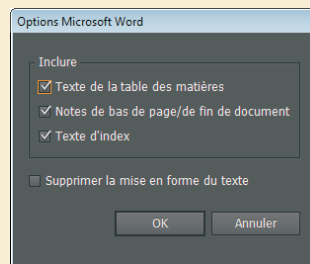


Redimensionner l'objet de texte captif.

Importer des documents Word

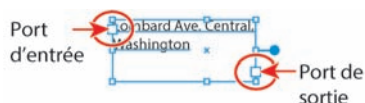
Lorsque vous importez (Fichier > Importer) des documents RTF (*Rich Text Format*) ou Word (.DOC ou .DOCX) dans Illustrator, la boîte de dialogue Options Microsoft Word s'affiche.

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez décider de conserver le texte de la table des matières, des notes de bas de page et de fin, et de l'index. Vous pouvez également choisir de retirer la mise en forme du texte avant de l'importer (elle est conservée par défaut).



Gérer l'excédent de texte et la liaison de texte

Chaque objet de texte captif comprend un *port d'entrée* et un *port de sortie*, ce qui permet de le relier à d'autres objets et d'en créer une copie liée. Lorsqu'un port est vide, cela signifie que tout le texte est visible et que l'objet n'est pas lié. Un signe plus rouge (+) indique que l'objet contient du texte supplémentaire invisible, appelé *excédent de texte*. Trois méthodes permettent de rendre visible ce texte en excès :



- le lier à un autre objet de texte ;
- redimensionner la zone de texte ;
- ajuster le texte.

Lier des zones de texte

Pour *lier* le texte (ou le faire continuer) d'un objet à l'autre, vous devez d'abord lier les objets. Les objets de texte liés peuvent avoir n'importe quelle forme. Le texte doit toutefois être captif ou curviligne ; le texte de point ne peut pas être lié.

Vous allez à présent faire continuer l'excédent de texte d'un objet dans une autre zone de texte.

1. Activez l'outil Sélection (☛) et sélectionnez la zone du texte que vous avez importé, si nécessaire.
2. Choisissez Affichage > Repères commentés pour les désactiver.
3. Cliquez sur le port de sortie (la boîte la plus grande) dans l'angle inférieur droit de l'objet de texte. Lorsque vous éloignez le pointeur, il se change en icône de texte en excès (☛).



● **Note :** Si vous avez des difficultés à cliquer sur le port de sortie, effectuez un zoom avant, mais n'oubliez pas de faire un zoom arrière avant de poursuivre.

● **Note :** Si vous double-cliquez, une nouvelle zone de texte apparaît. Dans ce cas, vous pouvez soit mettre la nouvelle zone à sa place, soit choisir Édition > Annuler Chaîner un texte lié. L'icône de texte en excès réapparaît alors.

Vous allez à présent lier le texte en excès à un objet de texte existant.

4. Choisissez 2 Card dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
5. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif pour que la zone de texte déjà définie soit visible.
6. Positionnez le pointeur sur le port d'entrée dans l'angle supérieur gauche de la zone de texte. Lorsqu'il change (↖), cliquez pour lier les zones de texte. Une ligne de connexion les relie.

Même si la quantité de texte ne suffit pas pour remplir plusieurs objets de texte, rien ne vous empêche de les lier.

La seconde zone de texte étant toujours sélectionnée, notez la ligne qui relie les deux objets (la figure en montre peut-être plus que ce que vous voyez). Elle représente le lien et indique qu'ils sont connectés. Si vous ne voyez pas ce lien, choisissez Affichage > Afficher le texte lié.

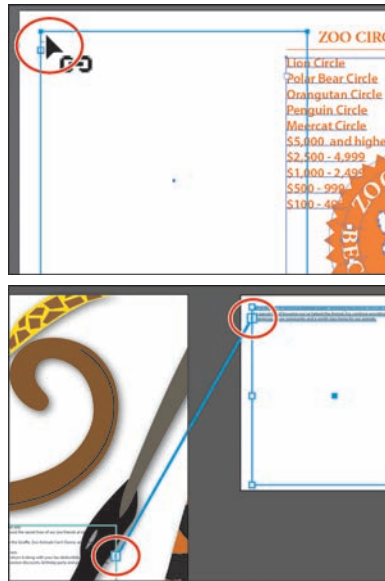
Examinez le port de sortie (▶) de l'objet à gauche et le port d'entrée (◀) de l'objet à droite (tous deux encerclés sur la figure). Les flèches indiquent le sens du flux du texte d'un objet dans l'autre. Si vous supprimez la seconde zone de texte, le texte revient dans l'objet d'origine en tant qu'excédent de texte. Même s'il n'est pas visible, l'excédent de texte n'est pas supprimé. Plus loin dans la leçon, vous dirigerez du texte vers un objet de texte que vous créerez.

7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Créer des colonnes de texte

Créer des lignes ou des colonnes de texte est chose aisée dans Illustrator, à l'aide de la fonction Options de texte captif. Cela permet d'obtenir une seule zone de texte qui comprend plusieurs colonnes, au lieu de créer plusieurs zones de texte liées, ou d'organiser du texte de manière particulière, comme en tableau ou en graphique simple. Vous allez à présent ajouter quelques colonnes à une zone de texte existante.

1. Le plan de travail 2 Card étant toujours actif, cliquez avec l'outil Sélection (⬚) sur la zone du texte orange qui commence par "Lion Circle..."



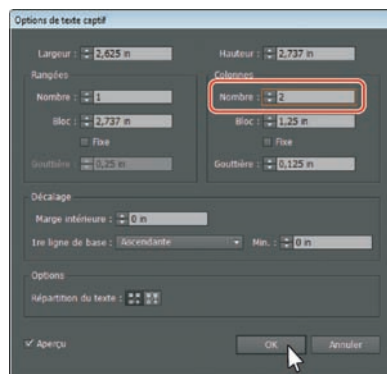
● **Note :** Avec le pointeur de texte en excès, vous pouvez simplement cliquer sur le plan de travail au lieu de faire glisser pour obtenir une nouvelle zone de texte.

► **Astuce :** Une autre méthode permettant de lier du texte entre des objets consiste à sélectionner une zone de texte, à sélectionner le ou les objets à lier, puis à choisir Texte > Texte lié > Créer.

● **Note :** Si le curseur se trouve toujours dans la zone de texte, il est inutile de la sélectionner pour accéder aux Options de texte captif.

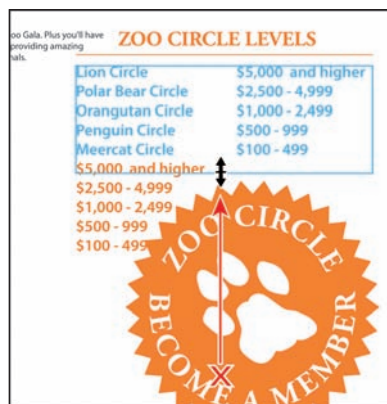
2. Choisissez Texte > Options de texte captif. Dans la boîte de dialogue Options de texte captif, cochez Aperçu. Dans la rubrique Colonnes, fixez la valeur de Nombre à 2. L'aspect du texte ne change pas, mais vous devez voir apparaître les repères de colonne. Cliquez sur OK.

● **Note :** Pour de plus amples informations sur les nombreuses options de la boîte de dialogue Options de texte captif, recherchez "Création de texte" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).



Vous allez à présent faire glisser le bas de la zone de texte vers le haut afin de voir les colonnes à l'œuvre.

3. Faites glisser vers le haut le point de sélection central inférieur jusqu'à ce que le texte passe dans la seconde colonne (voir la figure). Essayez d'équilibrer autant que possible le texte dans les deux colonnes.
4. Choisissez Sélection > Désélectionner.
5. Choisissez Fichier > Enregistrer.



Mise en forme du texte

Vous avez la possibilité de mettre en forme du texte, en utilisant des formats de caractère et de paragraphe, en appliquant des attributs de fond et de contour, et en changeant sa transparence. Ces modifications peuvent se faire sur un caractère, sur un ensemble de caractères ou sur tous les caractères d'un objet de texte sélectionné.

Vous le verrez, en sélectionnant l'objet de texte, à la place du texte qu'il contient, vous pouvez appliquer des options de mise en forme globale à l'intégralité du texte de l'objet, y compris celles des panneaux Caractère et Paragraphe, les attributs de fond et de contour, et les paramètres de transparence.

Dans cette section, vous allez découvrir la manière de modifier les attributs de texte, comme la taille et la police de caractères, et vous verrez comment enregistrer la mise en forme obtenue en tant que style de texte.

Changer la famille de police et le style

Dans la suite de cette section, vous apprendrez deux méthodes différentes pour sélectionner une police. Vous allez d'abord modifier la police du texte sélectionné à partir du menu Police du panneau Contrôle.

● **Note :** Il est possible que le menu Police ne soit pas visible dans le panneau Contrôle. Dans ce cas, cliquez sur le mot "Caractère" pour afficher ce panneau.

1. Choisissez 1 Flyer dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.
2. Avec l'outil Zoom (🔍), cliquez deux fois, lentement, au centre de l'objet de texte lié principal.
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Texte (T) et positionnez le pointeur au-dessus du texte. Lorsqu'il se transforme (I), cliquez pour insérer le curseur dans le texte. Choisissez Sélection > Tout, ou appuyez sur Ctrl+A (Windows) ou Cmd+A (Mac OS), pour sélectionner l'intégralité du texte des deux objets de texte liés.

Si vous ratez le texte, vous allez créer un texte de point. Dans ce cas, choisissez Édition > Annuler Texte et recommencez.

4. Cliquez sur la flèche qui se trouve à droite du menu Police et sélectionnez la police Myriad Pro. Elle est peut-être déjà sélectionnée dans la liste.
5. Cliquez sur la flèche à gauche de Myriad Pro et, dans la liste, choisissez Semibold.

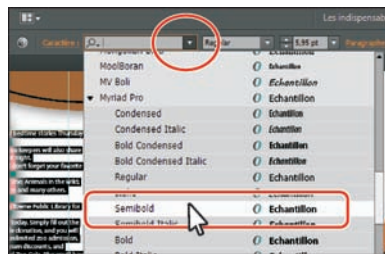
Ces actions fixent la famille de police à Myriad Pro et le style de police à Semibold sur l'ensemble du texte lié.

● **Note :** Vous pouvez également choisir la famille de police, comme Myriad Pro, et le style de police dans le menu Police du panneau Contrôle ou du panneau Caractère.

6. Faites défiler le plan de travail vers le bas afin de voir le texte qui commence par "Thursdays at..."

► **Astuce :** Si vous double-cliquez sur le texte avec l'outil Sélection ou Sélection directe, l'outil Texte est activé.

● **Note :** Vous devrez peut-être utiliser la barre de défilement à droite de la liste des polices pour la faire défiler.



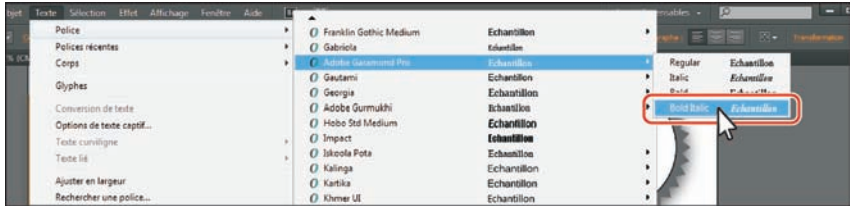
Options de format de document

En cliquant sur Fichier > Format de document, vous accédez à une boîte de dialogue qui propose de nombreuses options de texte, comme Mettre en évidence les polices substituées et Mettre en évidence les glyphes substitués, dans la section Options de fond perdu et d'affichage.

Dans la section Options de texte, au bas de la boîte de dialogue, vous pouvez, entre autres, fixer la langue du document, modifier les guillemets doubles et simples, changer les paramètres Supérieur/Exposant, Inférieur/Indice et Petites capitales.

● **Note :** Faites attention lors de la sélection du texte. Si vous faites glisser sur le texte pour le sélectionner, vous risquez de créer une nouvelle zone de texte.

7. Cliquez trois fois n'importe où dans le texte afin de sélectionner l'intégralité du paragraphe. Choisissez Texte > Police pour voir la liste des polices disponibles. Sélectionnez Adobe Garamond Pro > Bold Italic. Si les polices sont nombreuses sur votre ordinateur, un long défilement de la liste risque d'être nécessaire pour arriver à cette police.



Vous allez à présent employer la fonction de recherche pour trouver une police. Cette méthode est la plus dynamique pour sélectionner une police.

8. Insérez le curseur dans le texte “Safari Zoo” situé à gauche de la zone de texte “Thursdays at...” et choisissez Sélection > Tout.

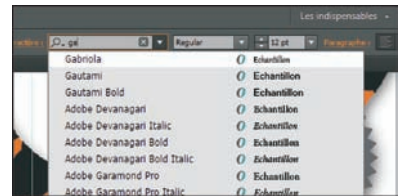
► **Astuce :** Lorsqu'un nom de police est sélectionné, vous pouvez également utiliser les touches Flèche haut et Flèche bas pour parcourir la liste.

9. Le texte étant sélectionné, cliquez sur le nom de la police affiché dans le menu Police du panneau Contrôle.



10. Commencez à saisir les lettres “ga”.

Un menu apparaît sous le champ de saisie. Illustrator filtre la liste des polices et affiche celles dont le nom contient les lettres “ga”, où qu'elles se trouvent dans le nom et quelle que soit leur casse.

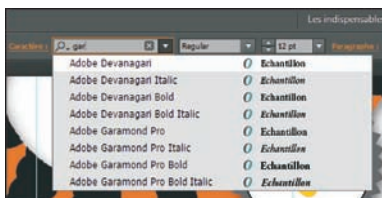


11. Poursuivez la saisie par “r”, ce qui donne “gar”. Le filtre sur la liste des polices est encore plus précis.

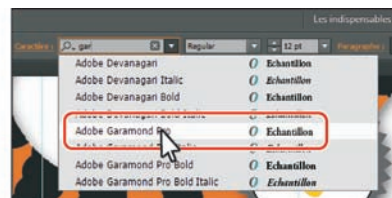
12. Dans la liste des polices, cliquez sur “Adobe Garamond Pro”. La police Adobe Garamond Pro Regular est alors appliquée au texte sélectionné.

Vous pouvez parcourir la liste des polices en utilisant les touches de direction. Lorsque la police appropriée est sélectionnée, appuyez sur Entrée ou Retour pour l'appliquer.

► **Astuce :** Cliquez sur l'icône de loupe (🔍) à gauche du champ et choisissez pour rechercher uniquement le premier mot. Vous pouvez également ouvrir le panneau Caractère (Fenêtre > Texte > Caractère) et rechercher une police en saisissant son nom.



Poursuivre la saisie avec “r”.



Choisir Adobe Garamond Pro.

Les styles de police sont propres à chaque famille de police. Même si la famille Adobe Garamond Pro est installée sur votre système, il est possible que les styles gras et italique ne soient pas disponibles.

Modifier la taille du texte

1. Le texte “Safari Zoo” étant toujours sélectionné et l’outil Texte (T) actif, choisissez 36 pt dans les tailles prédéfinies affichées par le menu Corps dans le panneau Contrôle.
2. Saisissez 37 dans le champ Corps du panneau Contrôle et appuyez sur Entrée ou Retour.

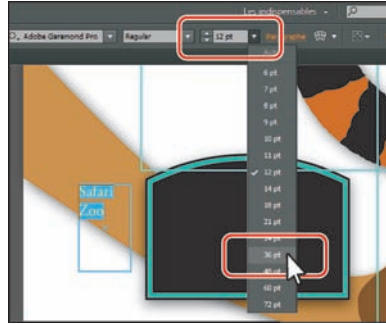
Il est possible que le texte ne tienne plus dans la zone et que l’icône d’excédent de texte (H) apparaisse dans le port de sortie de l’objet de texte. Puisqu’il s’agit d’un texte captif, sa taille ne s’ajuste pas automatiquement.

► **Astuce :** Servez-vous des raccourcis clavier pour modifier dynamiquement la taille du texte. Pour augmenter la taille de la police par pas de 2 pt, appuyez sur Ctrl+Maj+> (Windows) ou Cmd+Maj+> (Mac OS) et, pour la diminuer, appuyez sur Ctrl+Maj+< (Windows) ou Cmd+Maj+< (Mac OS).

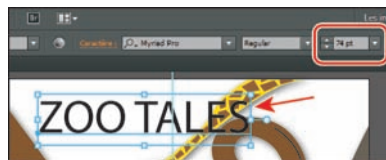
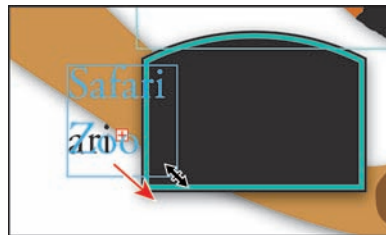
3. Activez l’outil Sélection (M) et faites glisser l’angle inférieur droit de l’objet de texte vers le bas et la droite jusqu’à ce que le texte tienne dans la zone. Le mot “Zoo” doit rester sur sa propre ligne. Vous modifierez ultérieurement la mise en forme du texte.
4. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

5. Avec l’outil Sélection (M), cliquez sur l’objet de texte “ZOO TALES” en partie supérieure du plan de travail.
6. Saisissez 74 dans le champ Corps du panneau Contrôle et appuyez sur Entrée ou Retour.

7. Faites glisser l’objet de texte vers le bas, si nécessaire, de sorte qu’il reste sur le plan de travail. Gardez-le sélectionné.
- Notez que l’objet de texte est redimensionné car il s’agit d’un texte de point.



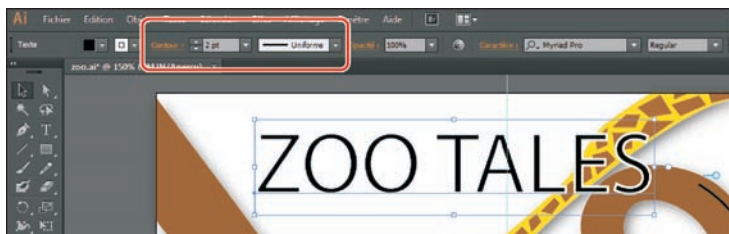
● **Note :** Il est possible que le menu Corps ne soit pas visible dans le panneau Contrôle. Dans ce cas, cliquez sur le mot “Caractère” pour afficher ce panneau.



Modifier la couleur du texte

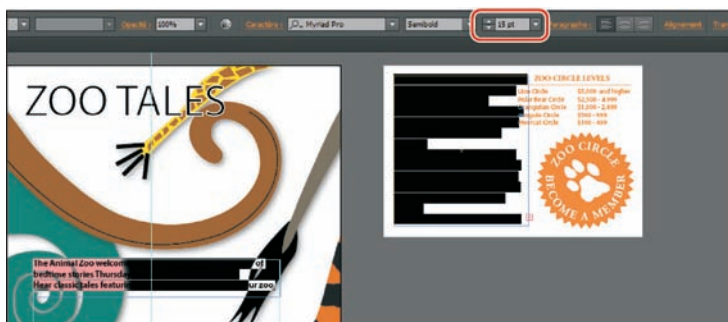
Vous pouvez changer l'aspect du texte en appliquant des fonds, des contours et d'autres attributs. Dans cette section, vous modifierez le fond et le contour du texte sélectionné.

1. L'objet de texte "ZOO TALES" étant sélectionné, cliquez, dans le panneau Contrôle, sur la couleur de contour. Dans le panneau Nuancier qui apparaît, choisissez White (Blanc). Le contour du texte devient blanc.
2. Dans le panneau Contrôle, fixez l'épaisseur de contour du texte à **2 pt**.



3. Avec l'outil Texte (T), cliquez sur le texte lié au milieu du plan de travail. Appuyez sur Ctrl+A (Windows) ou Cmd+A (Mac OS) pour le sélectionner en intégralité.
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur Fond. Dans le panneau Nuancier qui s'affiche, choisissez la nuance White. Changez le corps de la police en saisissant **15 pt** dans le panneau Contrôle.

● **Note :** Le texte qui tenait auparavant dans les deux objets de texte liés déborde à présent. Ce n'est pas gênant. Vous corrigerez ce problème plus loin.

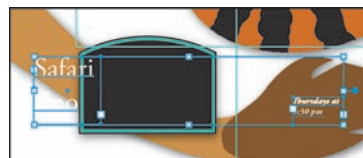


5. Choisissez Sélection > Désélectionner.
6. Activez l'outil Sélection (⏏). Tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur les deux objets qui comprennent les textes "Safari Zoo" et "Thursdays at..." (en bas du plan de travail).

● **Note :** Si un objet de texte contient du texte avec une mise en forme différente, comme un titre et un paragraphe de corps, cette méthode risque de ne pas fonctionner.

7. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur Fond à White.

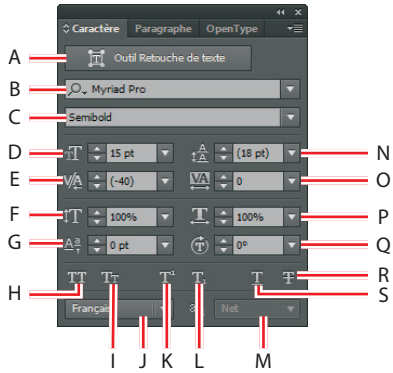
Pour modifier la plupart des attributs de mise en forme, comme le fond et le contour, vous pouvez opérer sur le texte ou l'objet de texte.



8. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Modifier d'autres attributs de texte

Dans le panneau Caractère, auquel vous accédez en cliquant sur le mot "Caractère" souligné dans le panneau Contrôle ou en choisissant Fenêtre > Texte > Caractère, vous pouvez modifier de nombreux autres attributs du texte. Voici les options de mise en forme disponibles dans le panneau Caractère lorsqu'elles sont toutes affichées.



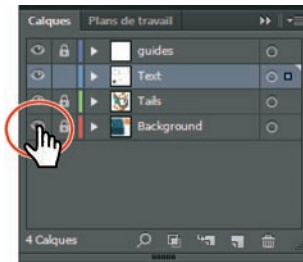
- A. Outil retouche de texte
- B. Police
- C. Style de police
- D. Corps de police
- E. Crénage
- F. Échelle verticale
- G. Décalage vertical
- H. Tout en capitales
- I. Petites capitales
- J. Langue
- K. Supérieur/Exposant
- L. Inférieur/Indice
- M. Méthode de lissage
- N. Interligne
- O. Approche
- P. Échelle horizontale
- Q. Rotation des caractères
- R. Barré
- S. Souligné

Dans cette section, vous allez appliquer quelques-uns des nombreux attributs possibles afin de pratiquer différentes manières de mettre en forme le texte.

1. Activez l'outil Texte (T) et cliquez dans l'un des objets de texte liés qui contient le texte importé. Choisissez Sélection > Tout.

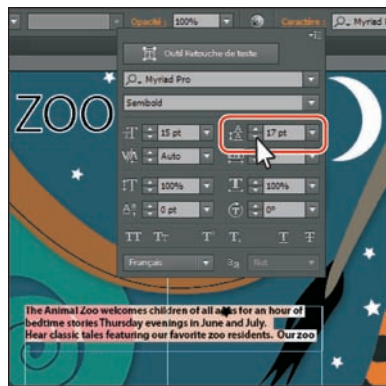
Le texte est difficile à voir car il est en blanc sur fond blanc. Ce point va être résolu par l'affichage d'un calque.

2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur la colonne de visibilité à gauche du calque Background. Fermez le panneau Calques en cliquant sur son onglet.




3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur "Caractère" puis sur la flèche à gauche du champ Interligne (18 pt) jusqu'à obtenir la valeur 17 pt.

L'interligne correspond à l'espace vertical entre des lignes. Notez le changement de la distance verticale entre les lignes. En modifiant l'interligne, vous pouvez ajuster le texte à la zone. Comme pour d'autres options du panneau Caractère, vous pouvez saisir la valeur dans le champ.



● **Note :** Si vous ouvrez le panneau Caractère par Fenêtre > Texte > Caractère, vous devrez peut-être cliquer sur la double flèche placée à côté du mot "Caractère" dans l'onglet du panneau pour afficher toutes les options.


4. Avec l'outil Texte actif, insérez le curseur dans "Safari Zoo". Cliquez trois fois pour sélectionner l'intégralité du paragraphe.

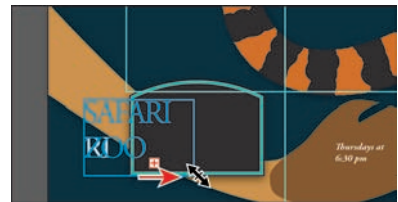
5. Choisissez Fenêtre > Texte > Caractère. Le texte étant sélectionné, cliquez sur l'icône Approche () dans le panneau Caractère de manière à sélectionner ce champ puis saisissez **-50**. Appuyez sur Entrée ou Retour.



L'approche modifie l'espace entre les caractères. Une valeur positive éloigne les lettres horizontalement, une valeur négative les rapproche.

6. Choisissez Texte > Modifier la casse > CAPITALES.

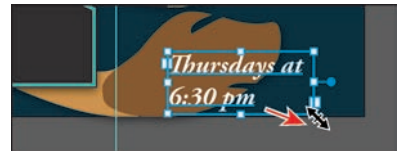
7. Avec l'outil Sélection () , faites glisser vers le bas et la droite le point d'angle inférieur droit de l'objet de texte "SAFARI ZOO" jusqu'à ce que le texte tienne à nouveau sur deux lignes.




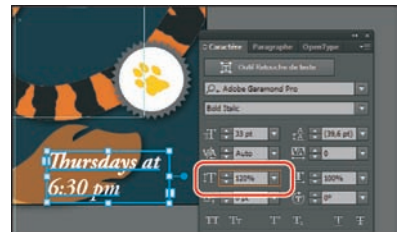
8. Avec l'outil Texte, insérez le curseur dans le texte qui commence par "Thursdays at...". Cliquez trois fois pour sélectionner l'intégralité du paragraphe.

9. Dans le panneau Caractère, fixez le corps de police à **33 pt**. Vous pouvez cliquer sur la flèche vers le haut ou saisir directement la valeur.

10. Avec l'outil Sélection, faites glisser vers le bas et la droite le point de sélection inférieur droit de l'objet de texte "Thursdays at..." afin que le texte tienne à nouveau sur deux lignes.



11. Cliquez sur la double-flèche située sur le côté gauche de l'onglet du panneau Caractère pour afficher d'autres options. Le texte étant toujours sélectionné, cliquez sur l'icône Échelle verticale () dans le panneau Caractère afin d'activer ce champ et saisissez **120**. Appuyez sur Entrée ou Retour pour fermer le panneau.



Gardez le panneau Caractère ouvert.

12. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre puis Sélection > Désélectionner.

Modifier du texte avec l'outil Retouche de texte

L'outil Retouche de texte permet de modifier les propriétés d'un caractère, comme sa taille, son échelle et sa rotation, en utilisant la souris ou des contrôles tactiles. Cette façon d'appliquer les attributs de mise en forme des caractères (décalage vertical, échelles horizontale et verticale, rotation et crénage) est très visuelle et plus amusante.

Vous allez vous servir de l'outil Retouche de texte pour modifier l'aspect du titre "ZOO TALES" situé en partie supérieure du plan de travail.

1. Activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez à plusieurs reprises sur le titre "ZOO TALES". Assurez-vous que l'ensemble du texte "ZOO TALES" reste visible.
2. Avec l'outil Sélection (🖱️), cliquez sur l'objet de texte "ZOO TALES". Dans le menu Police du panneau Contrôle, sélectionnez la police affichée, quelle qu'elle soit, et saisissez **Gar**. Dans la liste présentée, choisissez Adobe Garamond Pro Bold.

3. Cliquez sur le bouton Outil Retouche de texte situé en partie supérieure du panneau Caractère.

Un message affiché dans la fenêtre de document vous demande de cliquer sur un caractère pour le sélectionner.

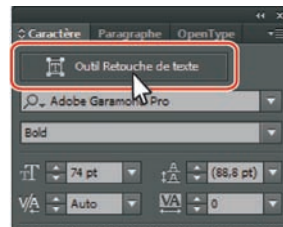
4. Cliquez sur la lettre "Z" pour la sélectionner. Un cadre accompagné d'un point en partie supérieure apparaît autour de la lettre. Les poignées de contrôle autour du cadre permettent d'ajuster le caractère de différentes manières.

5. Choisissez Affichage > Repères commentés.

6. Cliquez et faites glisser la poignée supérieure droite du cadre en l'éloignant du centre : la lettre est agrandie. Arrêtez l'opération lorsque les libellés des dimensions affichent environ 190 % pour les échelles verticale et horizontale.

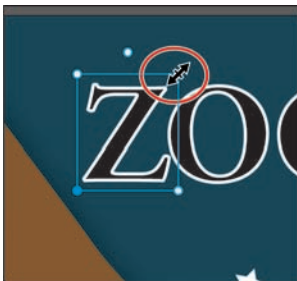
Notez que le mouvement est contraint. La largeur et la hauteur changent de façon proportionnelle. Les échelles verticale et horizontale de la lettre "Z" peuvent être réglées dans le panneau Caractère.

7. Examinez le panneau Caractère. Échelle horizontale et Échelle verticale ont une valeur d'environ 190 %.

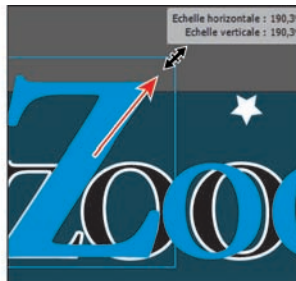


► **Astuce :** Vous pouvez aussi cliquer et maintenir sur l'outil Texte (T) dans le panneau Outils, puis choisir l'outil Retouche de texte (T) dans le menu.

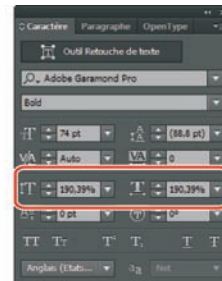
► **Astuce :** En faisant glisser la poignée de contrôle supérieure gauche du cadre, vous pouvez ajuster uniquement l'échelle verticale. En faisant glisser la poignée de contrôle inférieure droite, vous ajustez l'échelle horizontale.



Positionner le pointeur.



Faire glisser pour changer la taille de la lettre "Z".

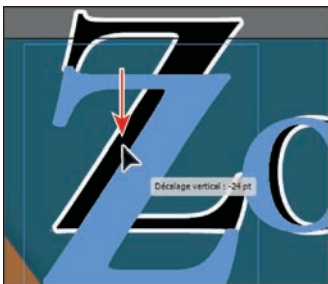


Noter la mise à l'échelle.

8. La lettre “Z” étant toujours sélectionnée, positionnez le pointeur sur son centre : il change d’aspect (►). Cliquez et faites glisser la lettre vers le bas, jusqu’à ce que la valeur de Décalage vertical affichée dans les libellés des dimensions soit d’environ -24 pt.

Vous pouvez modifier le décalage vertical de la lettre dans le panneau Caractère.

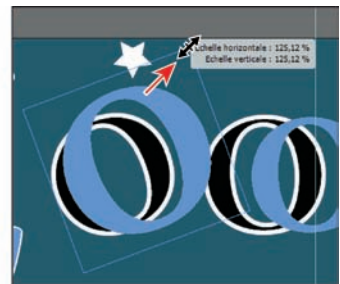
9. Cliquez sur la lettre “O” à droite de “Z” et faites glisser la poignée de rotation (le cercle au-dessus de la lettre) dans le sens inverse des aiguilles d’une montre jusqu’à voir environ 20° dans les libellés des dimensions.
10. Cliquez et faites glisser la poignée de contrôle supérieure droite du cadre de la lettre “O”, en l’éloignant du centre afin d’agrandir cette lettre. Arrêtez l’opération lorsque les libellés des dimensions affichent environ 125 % pour les échelles verticale et horizontale.



Déplacer la lettre “Z”.



Pivoter la lettre “o”.



Redimensionner la lettre “o”.

► **Astuce :** En déplaçant une lettre vers la gauche, vous ajustez le crénage entre ce caractère et celui placé à sa gauche. En la déplaçant vers la droite, vous modifiez le crénage entre ce caractère et celui à sa droite.

11. Faites glisser la lettre “O” vers la gauche à partir de son centre de façon à obtenir la position illustrée sur la figure.

► **Astuce :** Le déplacement de la lettre sélectionnée peut également être réalisé à l’aide des touches de direction.

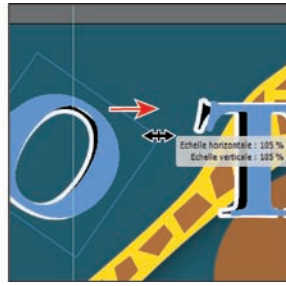
12. Sélectionnez la seconde lettre “O” de “ZOO” et procédez aux modifications suivantes à l’aide de l’outil Retouche de texte :

- Faites pivoter la lettre de 35° dans le sens des aiguilles d’une montre (ce sens de rotation affiche une valeur négative).
- Cliquez et faites glisser la poignée de contrôle supérieure droite du cadre, en l’éloignant du centre, jusqu’à obtenir environ 105 % pour les échelles verticale et horizontale dans les libellés des dimensions.
- Faites glisser la lettre à partir de son centre jusqu’à l’emplacement illustré sur la figure.

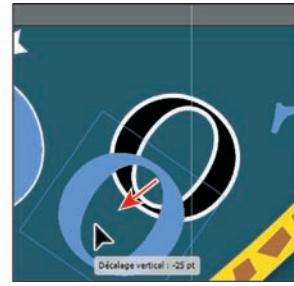




Pivoter la lettre "O".



Redimensionner la lettre "O".



Mettre la lettre en position.

13. Sélectionnez la lettre "T" de "TALES" et procédez aux modifications suivantes à l'aide de l'outil Retouche de texte :

- Cliquez et faites glisser la poignée de contrôle supérieure droite du cadre, en l'éloignant du centre, jusqu'à obtenir environ 150 % pour les échelles verticale et horizontale dans les libellés des dimensions.
- Faites glisser la lettre à partir de son centre vers le bas et la gauche jusqu'à l'emplacement illustré sur la figure (pour la rapprocher du second "O" de "ZOO").
- Cliquez et faites glisser la poignée de contrôle supérieure gauche jusqu'à obtenir une échelle verticale de 185 %.

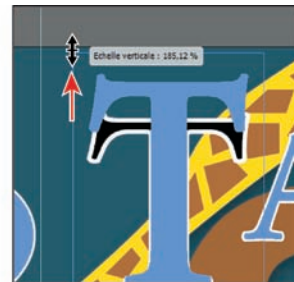
● **Note :** Dans chaque direction, le déplacement se fait dans certaines limites. Elles dépendent des valeurs de crénage et de décalage vertical.



Redimensionner la lettre "T".



Mettre la lettre "T" en position.



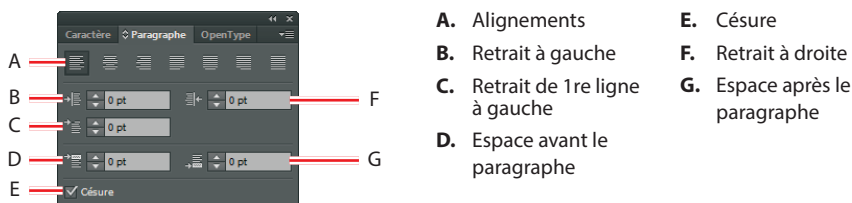
Changer l'échelle verticale.

14. Cliquez sur la lettre "A" de "TALES". Faites-la glisser horizontalement vers la gauche afin de la rapprocher de la lettre "T" (aidez-vous de la figure). Essayez de ne pas la déplacer vers le haut ou vers le bas. Les libellés des dimensions affichent un décalage vertical de 0 pt.



Modifier les attributs de paragraphe

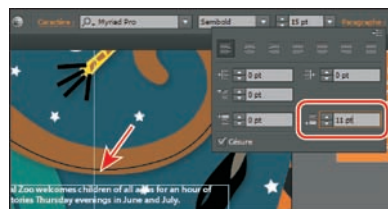
De la même manière que pour les attributs de caractère, vous pouvez régler les attributs de paragraphe, comme l'alignement ou le retrait, avant de saisir un nouveau texte. ou les redéfinir pour modifier l'aspect d'un texte existant. Il est possible de définir en même temps des attributs pour un ensemble de tracés ou de conteneurs de texte sélectionnés. Une grande partie de cette mise en forme se fait depuis le panneau Paragraphe, auquel vous accédez en cliquant sur le mot souligné "Paragraphe" dans le panneau Contrôle ou en choisissant Fenêtre > Texte > Paragraphe. Voici les options de mise en forme disponibles dans le panneau Paragraphe.



Vous allez ajouter de l'espace après tous les paragraphes du texte principal.

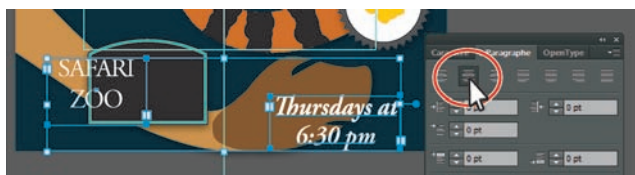
1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Dans le panneau Outils, positionnez le pointeur au-dessus de l'outil Retouche de texte (¶), cliquez et maintenez, puis sélectionnez l'outil Texte (T). Insérez le curseur dans le texte qui se trouve au milieu du plan de travail et qui commence par "The Animal Zoo welcomes..."
3. Ouvrez le panneau Paragraphe en cliquant sur le mot "Paragraphe" dans le panneau Contrôle.

4. Saisissez **11 pt** dans le champ Espace après le paragraphe (placé dans l'angle inférieur droit) puis appuyez sur Entrée ou Retour.



Modifier l'espace après les paragraphes, plutôt qu'appuyer sur la touche Retour, permet de maintenir la cohérence et facilite les modifications ultérieures.

5. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur le texte "SAFARI ZOO" et, tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur le texte "Thursdays at 6:30 pm". Choisissez Fenêtre > Texte > Paragraphe pour ouvrir le panneau Paragraphe. Dans ce panneau, cliquez sur le bouton Centrer (☐).



● **Note :** Vous pouvez également cliquer sur l'onglet du panneau Paragraphe dans le groupe du panneau Caractère si celui-ci est encore ouvert.

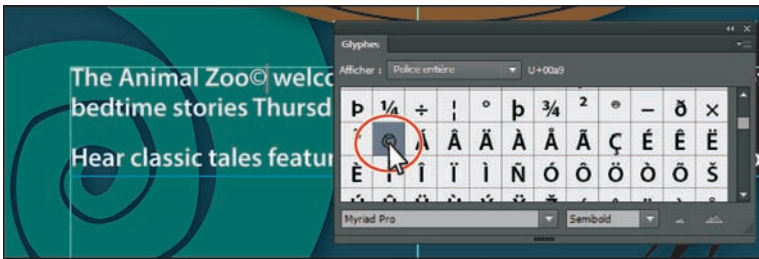
6. Fermez le groupe du panneau Paragraphe.
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Utiliser les glyphes

Les *glyphes* sont des caractères d'une certaine police qui peuvent être difficiles à trouver, comme une puce ou le symbole de marque déposée. Dans Illustrator, le panneau Glyphes permet d'insérer des caractères comme le symbole de marque déposée (™). Il affiche tous les caractères (glyphes) disponibles dans une police donnée.

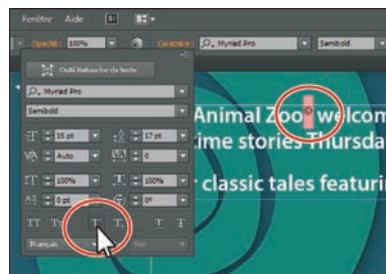
1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (Q) et tracez un rectangle de sélection autour du premier objet de texte lié au milieu du plan de travail.
2. Choisissez l'outil Texte (T) et cliquez de manière à insérer le curseur juste après le texte "The Animal Zoo" sur la première ligne.
3. Choisissez Texte > Glyphes pour ouvrir le panneau du même nom.
4. Dans le panneau Glyphes, faites défiler les caractères jusqu'au symbole de copyright (©). Double-cliquez dessus pour l'ajouter dans le texte, au niveau du curseur d'insertion. Fermez le panneau Glyphes.

► **Astuce :** Le panneau Glyphes permet de choisir une autre police. Vous pouvez augmenter la taille des vignettes des glyphes en cliquant sur les grandes montagnes (▲), dans le coin inférieur gauche, ou la réduire en cliquant sur les petites montagnes (▼).



5. Avec l'outil Texte, sélectionnez le symbole de copyright (©) que vous venez d'insérer.
6. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Caractère" (ou choisissez Fenêtre > Texte > Caractère) puis sur le bouton Supérieur/Exposant (T²) situé en partie inférieure de ce panneau.

Au lieu d'appliquer l'option de mise en exposant générique, vous pouvez également changer la taille de police et ajuster le décalage vertical (A) depuis le panneau Caractère.



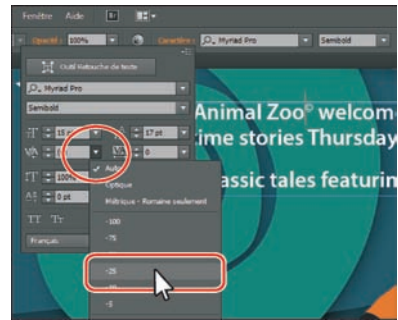
7. Avec l'outil Texte, placez le curseur entre "Zoo" et le symbole de copyright. Le panneau Caractère se ferme.

► **Astuce :** Pour annuler les changements de crénage, insérez le curseur dans le texte et choisissez Auto dans le menu Crénage.

8. Cliquez de nouveau sur “Caractère” et choisissez -25 dans le champ Crénage du panneau Caractère.

Le crénage ressemble à l’approche, mais il ajoute ou retire de l’espace entre deux caractères. Il est utile dans les cas comme celui-ci, où vous manipulez un glyphe.

9. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Redimensionner et remodeler des zones de texte

Vous pouvez créer des objets de texte aux formes uniques en les remodelant grâce à diverses méthodes, notamment par le biais de l’outil Sélection directe. Dans cette section, vous allez modifier la forme des objets de texte et les redimensionner afin qu’ils soient mieux adaptés au texte qu’ils contiennent.

1. Choisissez Affichage > Tout ajuster à la fenêtre.

Vous devrez parfois revoir le flux du texte entre des objets de texte. Vous allez à présent apprendre à redimensionner, délier, relier et remodeler des objets de texte.

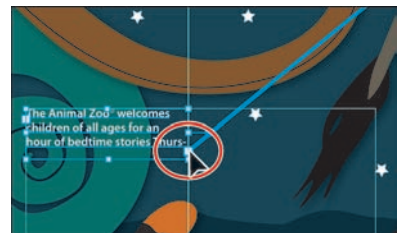
2. Avec l’outil Sélection (⌘), cliquez sur l’objet de texte lié principal (sur le plus grand plan de travail). Faites glisser vers la gauche le point central droit, jusqu’au repère vertical.



● **Note :** En raison du niveau de zoom, il sera peut-être difficile de double-cliquer sur l’icône du port de sortie. N’hésitez pas à effectuer un zoom avant.

3. Double-cliquez sur le port de sortie (▶) dans l’angle inférieur droit de l’objet de texte (là où sort le lien [la ligne bleue]).

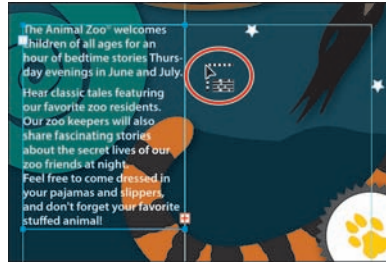
Puisque les zones de texte sont chaînées, en double-cliquant sur le port de sortie du premier objet de texte (ou sur le port d’entrée du second), vous rompez la connexion. Tout le texte qui continuait dans la seconde zone de texte revient dans la première. L’autre objet est toujours présent, mais vous ne le voyez pas car il est dépourvu de contour et de fond.



- Avec l'outil Sélection, faites glisser la poignée de sélection centrale inférieure vers le bas jusqu'à ce que "...favorite stuffed animal!" soit le dernier texte de l'objet. La taille verticale de celui-ci change.
- Avec l'outil Sélection, cliquez sur le port de sortie (⊕) dans l'angle inférieur droit de l'objet de texte. Le pointeur se transforme en icône de texte en excès (⌘).

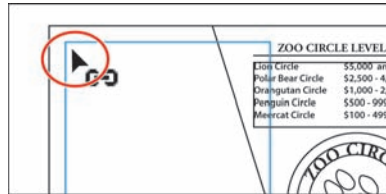


- Positionnez l'icône de texte en excès (⌘) à droite de l'objet de texte existant et légèrement vers le bas (voir la figure). Cliquez pour créer un nouvel objet de texte, qui doit correspondre approximativement au rectangle repère bleu. Gardez l'objet sélectionné.

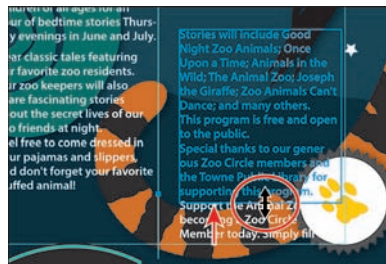


Lorsque des zones de texte sont liées, vous pouvez les déplacer où bon vous semble sans rompre la connexion. Lorsque les zones de texte sont redimensionnées, en particulier celles qui se trouvent au début de la chaîne, la répartition du texte peut changer. Vous allez à présent lier le nouvel objet de texte à la zone de texte présente sur le plan de travail Card.

- Avec l'outil Sélection, cliquez sur le port de sortie (⊕) placé dans l'angle inférieur droit du nouvel objet de texte. Le pointeur se transforme en icône de texte en excès (⌘).
- Choisissez Affichage > Tracés pour visualiser les contours de l'illustration.
- Sur le plan de travail 2 Card, positionnez l'icône de texte en excès sur le bord de l'objet de texte existant (voir la figure) et cliquez lorsque le pointeur change d'aspect (⌘).
- Choisissez Affichage > Aperçu.



- Sur le plan de travail 1 Flyer, utilisez l'outil Sélection pour faire glisser vers le haut la poignée de contrôle centrale inférieure de l'objet de texte de droite, jusqu'à ce que "...for supporting this program." soit le dernier texte de l'objet. La taille verticale de celui-ci change.

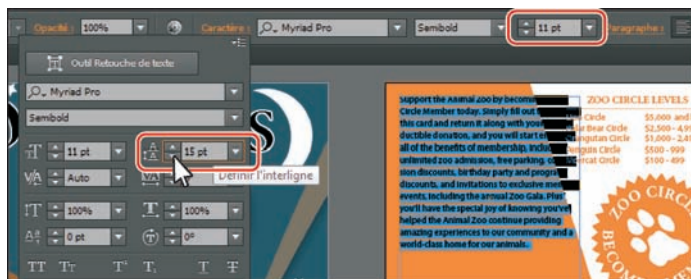


- Avec l'outil Texte (T), positionnez le pointeur au-dessus du texte lié du plan de travail 2 Card. Lorsqu'il change d'aspect (⌘), cliquez à trois reprises pour sélectionner le paragraphe.

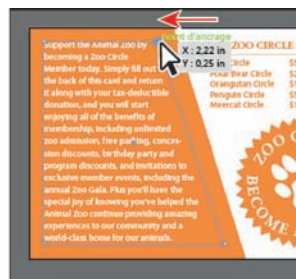
● **Note :** En raison de l'illustration proche, il sera peut-être difficile de cliquer sur le port de sortie. Vous pouvez déplacer la zone de texte, cliquer sur le port de sortie et passer aux étapes suivantes. Vous remettrez ensuite la zone de texte à sa place.

13. Dans le panneau Contrôle, fixez le corps de police à **11 pt**. Cliquez sur “Caractère” dans le panneau Contrôle et, dans le panneau Caractère, changez l’interligne à **15 pt**.
14. Activez l’outil Sélection directe (⌘). Cliquez sur la poignée de contrôle supérieure droite de l’objet de texte afin de la sélectionner. Faites-la glisser vers la gauche pour ajuster la forme au tracé de la forme orange.

Si vous voyez le signe plus sur le port de sortie (⊕), ajustez la forme ou la taille/interligne pour que le dernier paragraphe entre dans l’objet de texte.



Ajuster le corps de police et l’interligne.



Modifier l’objet de texte.

15. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Création et application de styles

Les styles assurent la cohérence de mise en forme du texte et facilitent la mise à jour globale des attributs de texte. Après qu’un style a été créé, il suffit d’apporter les modifications directement au style enregistré pour que tout le texte auquel il est appliqué soit mis à jour.

Il existe deux types de styles dans Illustrator :

- **Paragraphe.** Cette option conserve les attributs de caractère et de paragraphe et les applique à tout le paragraphe.
- **Caractère.** Cette option conserve les attributs de caractère et les applique au texte sélectionné uniquement.

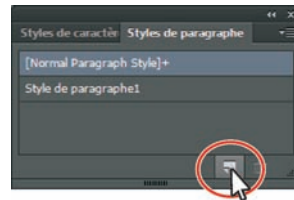
Créer et appliquer un style de paragraphe

Vous allez commencer par créer un style de paragraphe pour le corps du texte.

1. Choisissez 1 Flyer dans le menu Navigation dans le plan de travail situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document (si ce plan de travail n’est pas déjà actif). Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Avec l’outil Texte (T), insérez le curseur dans le premier paragraphe du premier objet de texte lié qui commence par “The Animal Zoo®...”, mais sans le placer à côté du symbole ©.

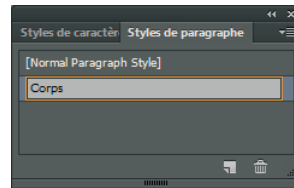
Aucune sélection de texte n'est nécessaire pour créer un style de paragraphe, mais le point d'insertion du texte doit se trouver dans le paragraphe présentant les attributs que vous souhaitez enregistrer.

3. Choisissez Fenêtre > Texte > Styles de paragraphe puis cliquez sur le bouton Créer un nouveau style (📄) en partie inférieure du panneau.



Cette opération crée un nouveau style de paragraphe dans le panneau ; il se nomme Style de paragraphe1. Les caractéristiques de mise en forme des caractères et du paragraphe en cours ont été affectées au style.

4. Sur la liste des styles, double-cliquez sur le nom Style de paragraphe1. Changez ce nom en **Corps** puis appuyez sur Entrée ou Retour pour confirmer.

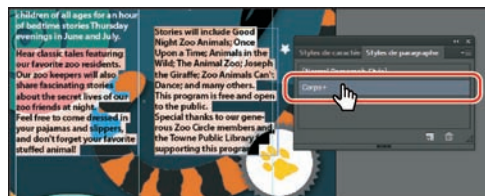


En double-cliquant sur le style pour modifier son nom, vous appliquez ce nouveau style au paragraphe (là où se trouve le curseur). Autrement dit, si vous modifiez le style de paragraphe Corps, la mise en forme de ce paragraphe est actualisée.

5. Avec l'outil Texte, sélectionnez les caractères depuis le premier mot du paragraphe qui commence par "Hear classic tales..." jusqu'à la fin de "...for supporting this program." dans la seconde colonne.

● **Note :** Ne sélectionnez pas le texte lié de la carte qui se trouve sur le plan de travail 2 Card.

6. Cliquez sur le style Corps dans le panneau Styles de paragraphe.



Notez le signe plus (+) qui apparaît à droite du nom du style. Il indique la présence d'un remplacement pour ce style. Un

remplacement est une mise en forme qui ne correspond pas aux attributs définis par le style, comme la modification de la taille de police du paragraphe sélectionné.

7. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et sélectionnez à nouveau le style Corps dans le panneau afin de remplacer tous les attributs qui existent sur le texte sélectionné.

Les attributs de texte du style Corps sont appliqués au texte sélectionné, y compris la valeur de l'espace après le paragraphe. C'est pourquoi il est possible que le texte ne tienne plus dans les deux colonnes.

8. Choisissez Sélection > Désélectionner.

9. Activez l'outil Sélection (☞) et cliquez sur l'objet de texte de droite (la colonne de droite). Cliquez et faites glisser vers le bas la poignée de sélection inférieure, jusqu'à ce que le texte "supporting this program" apparaisse dans la colonne (si nécessaire).

● **Note :** Si vous importez un document Microsoft Word en conservant sa mise en forme, les styles définis dans ce document sont inclus dans le document Illustrator et sont affichés dans le panneau Styles de paragraphe.

10. Avec l'outil Texte, cliquez trois fois sur le premier paragraphe de la première zone de texte qui commence par "The Animal Zoo®..." de manière à le sélectionner.
11. Appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur le style Corps dans le panneau Styles de paragraphe.

12. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Le symbole de copyright a perdu sa mise en forme. Le format qui lui était appliqué était local. En cliquant sur le nom du style, tout en appuyant sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS), vous avez retiré cette mise en forme.



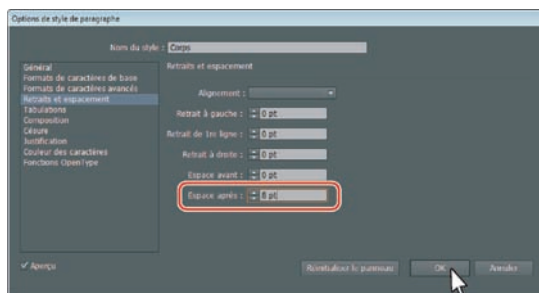
Modifier un style de paragraphe

Après avoir créé un style de paragraphe, vous pouvez facilement modifier ses caractéristiques. Tout le texte auquel le style a été appliqué voit alors sa mise en forme actualisée automatiquement.

► **Astuce :** Vous pouvez aussi choisir Options de style de paragraphe dans le menu du panneau Styles de paragraphe menu (☰).

1. Dans la liste de styles du panneau Styles de paragraphe, double-cliquez à droite du nom Corps pour ouvrir la boîte de dialogue Options de style de paragraphe.
2. Sur le côté gauche de la boîte de dialogue, sélectionnez la catégorie Retraits et espacement.
3. Changez la valeur de Espace après à **8 pt**.

La case Aperçu étant cochée, déplacez la boîte de dialogue pour constater les effets de la modification.



4. Cliquez sur OK.
5. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Vous disposez de nombreuses autres possibilités de manipulation des styles de paragraphe, la plupart d'entre elles se trouvant dans le menu du panneau Styles de paragraphe, comme la duplication, la suppression ou la modification des styles.

Créer et appliquer un style de caractère

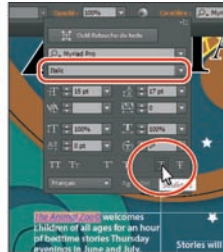
Contrairement aux styles de paragraphe, les styles de caractère ne sont appliqués qu'au texte sélectionné et ne contiennent que des attributs de mise en forme des caractères. Vous allez à présent créer un style de caractère à partir du texte dans les colonnes.

1. Choisissez Affichage > Zoom avant de façon à agrandir l'affichage du texte lié situé au centre.

2. Avec l'outil Texte (T), sélectionnez “The Animal Zoo©” dans le premier paragraphe.
3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur de fond et sélectionnez la nuance gold.
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot “Caractère”, puis choisissez Italic dans le menu Style de la police et cliquez sur le bouton Souligné (U) afin que le texte soit également souligné.



Changer la couleur.



Modifier d'autres attributs.

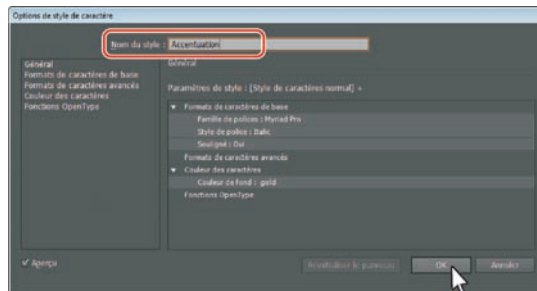
● **Note :** Si, dans le panneau Contrôle, vous voyez le mot “Caractère” à la place du menu Style de la police, cliquez dessus pour faire apparaître le panneau Caractère.

5. Dans le groupe du panneau Styles de paragraphe, cliquez sur l'onglet du panneau Styles de caractère.
 6. Dans le panneau Styles de caractère, tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), cliquez sur le bouton Créer un nouveau style (A).
- Cette méthode permet de nommer le style lorsqu'il est ajouté au panneau.

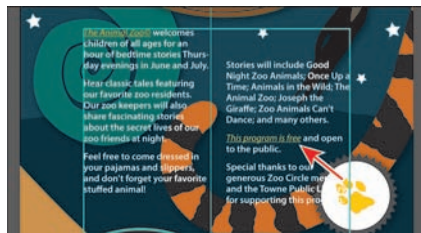
7. Nommez le style **Accentuation** et cliquez sur OK.

Le style enregistre les attributs appliqués au texte sélectionné.

8. Le texte étant toujours sélectionné, appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur le style Accentuation dans le panneau Styles de caractère pour affecter le style à ce texte.



9. Dans la colonne suivante, sélectionnez le texte “This program is free” et appliquez-lui le style Accentuation en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
10. Choisissez Sélection > Désélectionner.

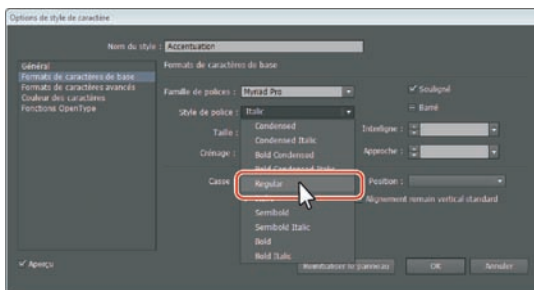


● **Note :** Vous devez sélectionner la phrase entière, pas simplement placer le curseur dans le texte.

Modifier un style de caractère

Après avoir créé un style de caractère, vous pouvez facilement modifier ses caractéristiques. Tout le texte auquel le style a été appliqué voit alors sa mise en forme actualisée automatiquement.

1. Dans le panneau Styles de caractère, double-cliquez à droite du nom Accentuation (non dessus). Dans la boîte de dialogue Options de style de caractère, assurez-vous que la case Aperçu est cochée. Dans la partie gauche, cliquez sur la catégorie Formats de caractères de base et choisissez Regular dans le menu Style de police. Cliquez sur OK.



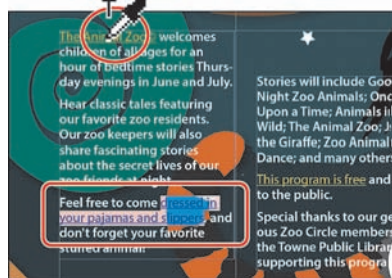
● **Note :** En cliquant sur [Normal Character Style], vous êtes certain que le style Accentuation ne sera pas appliqué au nouveau texte que vous ajouterez au document.

2. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Échantillonner du texte

L'outil Pipette permet d'échantillonner rapidement les attributs de texte et de les appliquer à du texte sans créer un style.

1. Activez l'outil Texte (T), sélectionnez "dressed in your pajamas and slippers" dans la première colonne de texte.
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pipette (👉) et cliquez sur le texte "The Animal Zoo" (*non* sur le symbole de copyright [©]). La lettre T apparaît au-dessus du pointeur de l'outil Pipette



Les attributs sont immédiatement appliqués au texte sélectionné, tout comme le style de caractère Accentuation.

3. Choisissez Sélection > Désélectionner puis sélectionnez le style [Normal Character Style] dans le panneau Styles de caractère. Fermez le groupe du panneau Styles de caractère.
4. Choisissez Fichier > Enregistrer. Gardez le fichier ouvert.

► **Astuce :** Il existe plusieurs autres manières de déformer du texte, notamment avec un filet et un objet que vous créez. Pour de plus amples informations sur ces autres approches, recherchez "Modelage à l'aide d'enveloppes" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

Déformation de texte

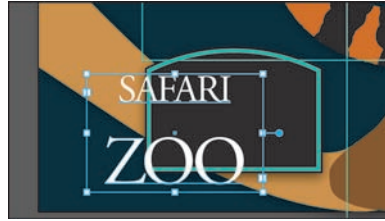
Vous pouvez obtenir des effets graphiques très intéressants en déformant du texte à l'aide d'enveloppes de formes variées. Vous pouvez employer une déformation prédéfinie ou un filet comme enveloppe, ou créer et modifier la vôtre en utilisant des objets

du plan de travail. Vous allez découvrir que vous pouvez employer des enveloppes sur n'importe quel objet, à l'exception des graphiques, des repères et des objets liés.

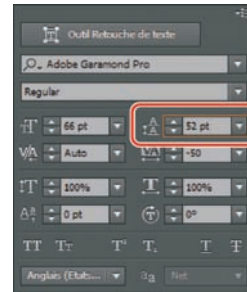
Déformer du texte avec une enveloppe prédéfinie

Illustrator propose plusieurs enveloppes de déformation que vous pouvez employer sur le texte. Vous allez à présent appliquer les déformations prédéfinies.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez à plusieurs reprises sur "SAFARI ZOO" dans l'angle inférieur gauche du plan de travail.
2. Avec l'outil Texte (T), sélectionnez le mot "ZOO" et, dans le panneau Contrôle, changez le corps de police à **66 pt**.
3. Si le mot "ZOO" n'entre pas dans l'objet de texte, ajustez sa largeur avec l'outil Sélection (⌘).



4. Avec l'outil Texte, sélectionnez à nouveau le mot "ZOO" et, dans le panneau Contrôle, cliquez sur "Caractère" pour ouvrir le panneau Caractère. Fixez l'interligne à **52 pt**.
5. Activez l'outil Sélection (⌘) et sélectionnez l'objet de texte. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Créer l'enveloppe (📏) (non la flèche placée à droite). Dans la boîte de dialogue Options de déformation, cochez Aperçu. Le texte forme un arc.
6. Dans le menu Style, choisissez Arc supérieur. Déplacez le curseur Inflexion vers la droite pour augmenter la courbure supérieure. Vous pouvez essayer différentes combinaisons. Faites glisser les curseurs Distorsion (Horizontale et Verticale) pour voir leur effet sur le texte. Lorsque vous avez fini d'expérimenter cette boîte de dialogue, remettez les curseurs Distorsion à 0 %, le curseur Inflexion à 20 % et cliquez sur OK.



● **Note :** Vous obtiendrez le même résultat visuel en choisissant Objet > Distorsion de l'enveloppe > Créer d'après une déformation. Pour en savoir plus sur les enveloppes, consultez la rubrique "Modelage à l'aide d'enveloppes" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).



7. Déplacez l'objet enveloppe (le texte déformé) approximativement au centre de la pancarte noire.

Modifier l'enveloppe de déformation

Il est possible d'apporter une modification au texte et à la forme de l'enveloppe séparément. C'est ce que vous allez faire sur le texte, puis sur la forme.

1. L'objet enveloppe étant toujours sélectionné, cliquez sur le bouton Modifier le contenu (⌘) dans le panneau Contrôle. C'est ainsi que l'on modifie le texte dans une forme de modelage.
2. Choisissez Affichage > Repères commentés pour les activer.

► **Astuce :** Si vous double-cliquez avec l'outil Sélection et non avec l'outil Texte, vous entrez en mode Isolation. Il s'agit d'une autre méthode pour modifier le texte d'un objet enveloppe. Appuyez sur Échap pour sortir du mode Isolation.

3. Avec l'outil Texte (T), placez le pointeur au-dessus du texte déformé. Notez qu'une autre copie du texte apparaît en bleu. Les repères commentés présentent le texte d'origine. Cliquez sur "SAFARI" pour insérer le curseur puis double-cliquez dessus pour sélectionner le mot.



4. Saisissez ANIMAL et appuyez sur Maj+Entrée ou Maj+Retour pour ajouter un passage à la ligne après le mot, de façon que "ZOO" soit sur la ligne suivante. Notez que le texte est automatiquement déformé conformément à l'enveloppe.

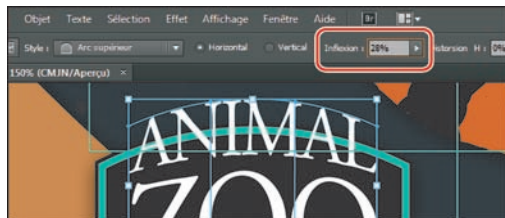


Vous pouvez également modifier la forme prédéfinie, ce que vous allez faire à présent.

5. Activez l'outil Sélection (⬅), vérifiez que le texte déformé est toujours sélectionné. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Modifier l'enveloppe (⌘).

Notez les options de l'objet enveloppe qui s'affichent dans le panneau Contrôle. Vous avez la possibilité de choisir une autre déformation dans le menu Style et de modifier ses options, comme Horizontal, Vertical et Inflexion. Il s'agit des options que vous avez rencontrées précédemment dans la boîte de dialogue Options de déformation lors de la création de l'enveloppe.

6. Dans le panneau Contrôle, fixez l'inflexion à 28 %. Vérifiez que Distorsion H (horizontal) et Distorsion V (vertical) sont à 0.



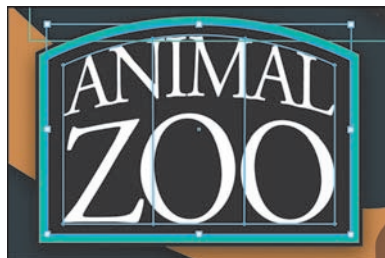
● **Note :** Le changement de style de déformation déplacera certainement l'objet déformé sur le plan de travail.

7. Choisissez Affichage > Repères commentés pour les désactiver.

- Activez l'outil Sélection, appuyez sur Maj et faites glisser la poignée de sélection inférieure droite en l'éloignant du centre de façon à agrandir légèrement l'objet. Assurez-vous que le texte reste à l'intérieur de la pancarte noire (aidez-vous de la figure).



- Tout en appuyant sur Maj, cliquez sur la pancarte noire de façon à sélectionner les deux objets, puis relâchez la touche. Cliquez à nouveau sur la pancarte noire pour en faire l'objet clé. Cliquez sur le bouton Alignement horizontal au centre (☰) puis sur le bouton Alignement vertical au centre (☷) de manière à aligner le texte déformé sur la pancarte.



Manipulation de texte sur un tracé

Outre le texte de point et le texte captif, vous pouvez créer du texte curviligne. Le texte suit le bord d'un tracé ouvert ou fermé, ce qui permet d'obtenir des effets d'affichage du texte réellement intéressants.

Créer du texte le long d'un tracé ouvert

Vous allez commencer par insérer du texte sur un tracé ouvert.

- Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. N'hésitez pas à augmenter le facteur de zoom pour mieux voir le texte que vous saisissez.
- Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur le tracé noir incurvé superposé à la queue marron du singe.
- Choisissez Fenêtre > Texte > Styles de paragraphe pour ouvrir ce panneau. Cliquez tout en appuyant sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) sur le style [Normal Paragraph Style].

Lors de la création d'un nouvel objet de texte, cette action réinitialise la mise en forme aux valeurs par défaut.

- Avec l'outil Texte (T), placez le curseur au-dessus du milieu du tracé jusqu'à voir un point d'insertion coupé par un tracé ondulé (⌘). Cliquez lorsque ce curseur apparaît (aidez-vous de la figure pour savoir où cliquer).



● **Note :** Si le texte est jaune et souligné, cela signifie que le style de caractère est appliqué. Sélectionnez le texte et, tout en appuyant sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS), cliquez sur [Normal Character Style] dans le panneau Styles de caractère.

Le texte débutera là où vous avez cliqué sur le tracé. Par ailleurs, le contour du tracé est changé à [Sans] et un curseur apparaît.

5. Saisissez le texte **Bedtime Stories With Your Wildest Friends**. Notez que le texte suit le tracé.
6. Avec l'outil Texte, cliquez à trois reprises sur le nouveau texte afin de le sélectionner.
7. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pipette (🖌️) et cliquez dans le texte qui commence par "Thursdays at...". La lettre T apparaît sur le pointeur de l'outil Pipette (sans que la touche Verrouillage majuscule soit activée).



La mise en forme du texte "Thursdays at..." est appliquée au texte curviligne. Cela ne lui permet pas de tenir intégralement sur le tracé et un signe plus (+) apparaît sur le port de sortie.

8. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Caractère" et, dans le panneau Caractère, fixez Échelle verticale à **100 %**. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau.
9. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Aligner à gauche (☰).

Si les options d'alignement du texte ne sont pas affichées dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Paragraphe" pour afficher le panneau Paragraphe.

Vous allez à présent repositionner le texte sur le tracé afin qu'il soit intégralement visible.

► **Astuce :** Avec le tracé ou le texte curviligne sélectionné, vous pouvez choisir Texte > Texte curviligne > Options de texte curviligne pour modifier des options.

10. Activez l'outil Sélection et placez le pointeur sur la ligne verticale qui se trouve sur le bord gauche du texte (juste à côté de la lettre "B"). Lorsque le pointeur (☞) apparaît, cliquez et faites glisser vers la gauche, jusqu'à l'extrémité gauche du tracé.



11. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

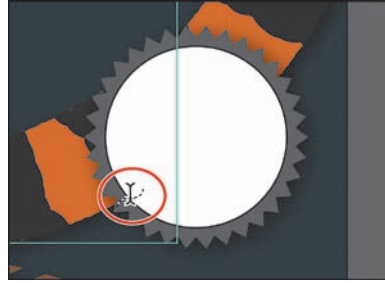
Créer du texte le long d'un tracé fermé

Vous allez à présent placer du texte autour d'un cercle.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez à trois reprises, lentement, sur l'empreinte de patte jaune afin d'en agrandir l'affichage.
2. Avec l'outil Sélection (☞) et, tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur l'objet de texte lié et l'empreinte de patte jaune. Choisissez Objet > Masquer > Sélection.

3. Activez l'outil Texte (T) et positionnez le pointeur au-dessus du bord du cercle blanc. Le pointeur de l'outil Texte (T) est alors modifié pour afficher un cercle (⦿). Il signifie que, si vous cliquez (*ne cliquez pas*), le texte sera placé à l'intérieur du cercle, en créant une zone de texte.

4. Tout en appuyant sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS), survolez le côté gauche du cercle. L'icône de texte curviligne (⌘) apparaît. Cliquez et saisissez **ZOO CIRCLE**. Le texte suit le tracé circulaire. Cliquez trois fois pour le sélectionner.

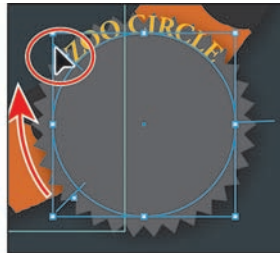
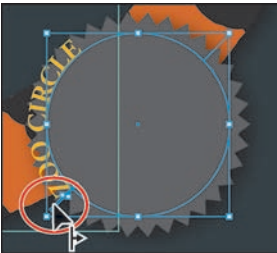


● **Note :** On peut aussi ne pas utiliser Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Pour cela, il suffit de choisir l'outil Texte curviligne (⌘) dans le groupe des outils Texte.

5. Le texte étant toujours sélectionné, dans le panneau Contrôle, changez la taille de police à **16 pt**, le style de police à Bold (la police doit déjà être à Adobe Garamond Pro) et la couleur de fond à la nuance gold.

Vous allez à présent ajuster le placement sur le tracé.

6. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection. Positionnez le pointeur sur la ligne située à l'extrémité gauche du texte (à gauche de "ZOO"). Cette ligne est un *crochet*. Lorsque vous voyez le pointeur (⤴), avec une flèche pointant vers la droite, faites légèrement glisser autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre (aidez-vous de la figure).

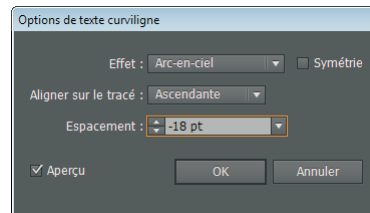


● **Note :** Des crochets apparaissent au début du texte, à la fin du tracé et à mi-chemin entre ces deux points. Tous ces crochets peuvent être réglés pour ajuster la position du texte sur le tracé.

Modifier les options d'un texte le long d'un tracé

Lorsque vous créez un texte sur un tracé, vous disposez d'options qui modifient son aspect, notamment les effets, l'alignement et l'espacement. Vous allez à présent modifier les options du texte placé sur le cercle.

1. L'objet de texte curviligne étant sélectionné à l'aide de l'outil Sélection, choisissez Texte > Texte curviligne > Options de texte curviligne. Dans la boîte de dialogue Options de texte curviligne, cochez Aperçu et modifiez les options suivantes :



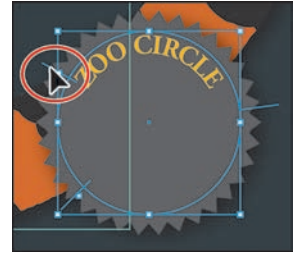
- choisissez **Inclinaison** dans le menu Effet puis **Arc-en-ciel** ;

● **Note :** Pour en savoir plus sur les options de texte curviligne, recherchez "Création de texte curviligne" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

- Aligner sur le tracé : **Ascendante** ;
- Espacement : **-18 pt**.

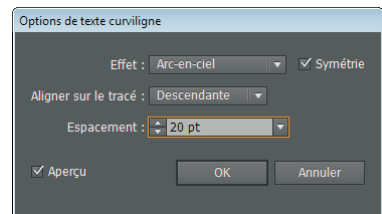
Cliquez sur OK.

2. Avec l'outil Sélection (☞), positionnez le pointeur sur la ligne située à l'extrémité gauche du texte (à gauche de "ZOO"). Lorsque vous voyez le pointeur (☞), faites glisser vers le bas autour du cercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (aidez-vous de la figure).



Vous allez à présent ajouter du texte sur le bas de la forme circulaire. Pour cela, vous allez copier le texte curviligne que vous venez de créer et apporter des modifications simples.

3. Le texte curviligne étant sélectionné, choisissez Édition > Copier.
4. Choisissez Objet > Verrouiller > Sélection pour verrouiller le texte curviligne copié.
5. Choisissez Édition > Coller devant de façon à coller la copie au même emplacement.
6. Choisissez Texte > Texte curviligne > Options de texte curviligne. Dans la boîte de dialogue Options de texte curviligne, cochez Aperçu et modifiez les options suivantes :



- Symétrie : cochée (pour inverser le sens du texte sur le tracé) ;
- Aligner sur le tracé : **Descendante** ;
- Espacement : **20 pt**.

Cliquez sur OK.

7. Activez l'outil Texte (T) et cliquez à trois reprises sur "ZOO CIRCLE". Saisissez **BECOME A MEMBER**.
8. Activez l'outil Sélection. Positionnez le pointeur sur la ligne située à l'extrémité gauche du texte (à gauche de "BECOME..."). Lorsque vous voyez le pointeur (☞), avec une flèche pointant vers la gauche, faites glisser vers le bas et la gauche.
9. Choisissez Objet > Tout afficher puis Objet > Tout déverrouiller.
10. Choisissez Sélection > Désélectionner.



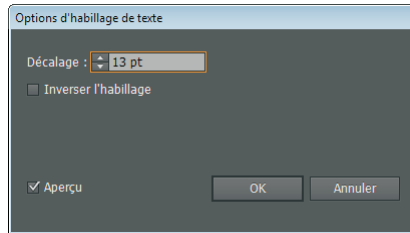
Habillage d'un objet avec du texte

Dans Illustrator, il est très facile d'habiller des objets avec du texte, par exemple des zones de texte, des images importées ou des illustrations vectorielles, afin d'éviter que le texte chevauche ces objets ou pour créer des effets intéressants. C'est ce que vous allez faire pour l'objet de texte curviligne.

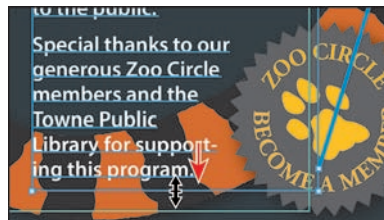
1. Avec l'outil Sélection, cliquez directement sur le texte "ZOO CIRCLE". Choisissez Objet > Disposition > Premier plan.
2. Choisissez Objet > Habillage de texte > Créer. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue qui peut apparaître. Le texte dans la colonne habille la forme du texte curviligne.

Si vous déplacez l'objet auquel l'habillage de texte est appliqué, la présentation change et l'habillage est adapté.

3. Choisissez Objet > Habillage de texte > Options d'habillage de texte. Dans la boîte de dialogue Options d'habillage de texte, fixez Décalage à **13 pt** et cochez Aperçu pour visualiser les modifications. Cliquez sur OK.



4. Avec l'outil Sélection (⬅), faites glisser vers le bas la poignée de sélection centrale inférieure de la zone de texte lié afin de faire en sorte que le texte "...for supporting this program" soit le dernier affiché.
5. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
6. Choisissez Sélection > Désélectionner.



● **Note :** Pour habiller un objet avec du texte, il faut que l'objet se trouve sur le même calque que le texte et au-dessus de celui-ci dans la hiérarchie du calque.

● **Note :** Votre texte peut se présenter différemment. Ce n'est pas gênant.

Vectorisation du texte

En vectorisant du texte, vous le convertissez en *tracés vectoriels* que vous pouvez éditer et manipuler comme n'importe quel objet graphique. Les textes vectorisés sont utiles pour modifier la présentation de grands textes d'affiche, mais ils sont rarement utilisés pour du corps de texte ou tout autre texte de petit format. Pour que le destinataire du fichier ouvre et affiche correctement votre document, il est inutile que vos polices soient installées sur son ordinateur.

Lorsque le texte a été vectorisé, vous devez considérer qu'il n'est plus modifiable. Par ailleurs, les polices bitmap et les polices vectorielles protégées ne peuvent pas être vectorisées. Il est de plus déconseillé de vectoriser le texte dont la taille est inférieure à 10 points. Lorsque du texte est vectorisé, il perd les *renseignements* qu'il contient,

c'est-à-dire les instructions intégrées aux polices pour modifier leur forme et permettre à votre système de les afficher ou de les imprimer de façon optimale, quelle que soit leur taille. Vous devez convertir tout le texte d'une sélection ; vous ne pouvez pas convertir une seule lettre dans une chaîne de texte.

Vous allez à présent vectoriser le titre principal et positionner du contenu.

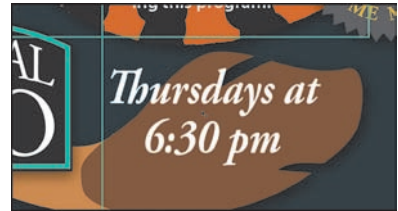
● **Note :** Pour conserver le texte d'origine, placez-en une copie sur un calque, que vous n'oubliez pas de masquer.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le titre "Zoo Tales" situé en partie supérieure du plan de travail. Choisissez Texte > Vectoriser. Déplacez-le à l'endroit indiqué par la figure.



Le texte n'est plus lié à une police de caractères particulière mais il est devenu un tracé, comme n'importe quel autre objet vectoriel de votre illustration.

2. Avec l'outil Sélection, faites glisser le texte "Thursdays at 6:30 pm" situé en partie inférieure du plan de travail à l'endroit indiqué par la figure.
3. Choisissez Affichage > Repères > Masquer les repères puis choisissez Sélection > Désélectionner.



4. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.

Questions de révision

1. Décrivez au moins deux manières de créer une zone de texte dans Adobe Illustrator.
2. Quelles sont les fonctions de l'outil Retouche de texte ?
3. Qu'est-ce que l'*excédent de texte* ?
4. Qu'est-ce que la *liaison de texte* ?
5. Quelle est la différence entre un *style de caractère* et un *style de paragraphe* ?
6. Quel est l'intérêt de vectoriser du texte ?

Réponses

1. a) Avec l'outil Texte (T), cliquer sur le plan de travail et commencer à saisir le texte lorsque le curseur apparaît. Une zone de texte est créée pour contenir ce texte ; b) avec l'outil Texte, cliquer et faire glisser pour créer une zone de texte, puis saisir le texte là où apparaît un curseur ; c) avec l'outil Texte, cliquer sur un tracé ou une forme fermée pour la convertir en texte curviligne ou en zone de texte puis appuyer sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquer lorsque le pointeur arrive sur le contour d'un tracé fermé pour créer un texte autour de la forme.
2. L'outil Retouche de texte permet de modifier graphiquement certains attributs de mise en forme d'un caractère dans une chaîne de texte. Il est possible de changer la rotation, l'interligne, le décalage vertical et les échelles horizontale et verticale du caractère.
3. L'*excédent de texte* se produit lorsque le texte n'entre pas dans un objet de texte captif. Un signe plus rouge (+) sur un port de sortie indique que l'objet comprend du texte supplémentaire.
4. La *liaison de texte* permet de continuer du texte d'un objet dans un autre en liant ces objets de texte. Les objets de texte peuvent avoir n'importe quelle forme. Cependant, le texte doit être saisi dans une zone ou le long d'un tracé (non un point).
5. Un *style de caractère* est appliqué uniquement au texte sélectionné. Un *style de paragraphe* est appliqué à un paragraphe entier. Les styles de paragraphe sont préférables lorsque des attributs de retrait, de marge et d'interligne doivent être enregistrés.
6. La vectorisation d'un texte évite de devoir envoyer les polices avec le fichier lors d'un partage avec d'autres utilisateurs.



Les calques permettent d'organiser un document en niveaux distincts, qui peuvent être modifiés et affichés individuellement ou ensemble. Chaque document Adobe Illustrator contient au moins un calque. La création de plusieurs calques dans une illustration permet de maîtriser plus aisément son impression, son affichage et sa modification.

LES CALQUES

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- utiliser le panneau Calques ;
- créer, réorganiser et verrouiller des calques et des calques imbriqués ;
- déplacer des objets d'un calque à un autre ;
- copier et coller des calques d'objets d'un fichier dans un autre ;
- fusionner plusieurs calques en un seul ;
- créer un masque d'écrêtage ;
- localiser des objets dans le panneau Calques ;
- appliquer des attributs d'aspect à des objets et à des calques ;
- isoler du contenu dans un calque.



Cette leçon vous prendra environ quarante-cinq minutes.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Dans cette leçon, vous allez terminer l'illustration d'un téléviseur tout en explorant les différents moyens d'utiliser le panneau Calques.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L8end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson08 sur votre disque dur.

4. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

5. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.



● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

À propos des calques

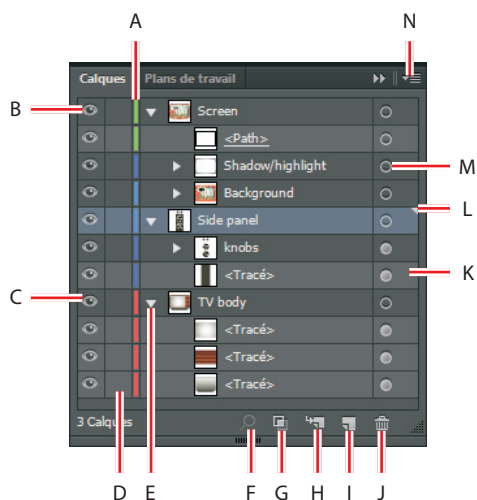
Les *calques* font office de dossiers transparents qui vous aident à conserver et à gérer tous les éléments (certains pouvant être difficiles à sélectionner ou à suivre) d'une illustration. Si vous réorganisez les dossiers, vous modifiez l'ordre de superposition des éléments de l'illustration (nous avons expliqué l'ordre de superposition à la Leçon 2, "Sélections et alignement").

La structure des calques d'un document peut être aussi simple ou complexe que vous le souhaitez. Lorsque vous créez un document Illustrator, tous les éléments sont placés dans un même calque. Cependant, vous pouvez créer des calques et des sous-calques (à la manière des sous-dossiers) pour organiser le contenu de l'illustration. C'est ce que vous apprendrez dans cette leçon.

1. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☒) sur la droite de l'espace de travail ou en choisissant Fenêtre > Calques.

Outre l'organisation du contenu, le panneau Calques permet de sélectionner, masquer, verrouiller et modifier les attributs d'aspect d'une illustration.

Le panneau Calques ci-après est celui qui correspond à la version finale du fichier de la leçon. Si le vôtre n'est pas identique, ce n'est pas gênant. Vous pourrez toujours revenir à cette figure au cours de la leçon.



- A. Couleur du calque
- B. Colonne de visibilité
- C. Icône du calque Template (Modèle)
- D. Colonne d'édition (Verrouiller/Déverrouiller)
- E. Triangle de développement/réduction
- F. Rechercher l'objet
- G. Créer/Annuler le masque d'écrêtage
- H. Bouton Nouveau sous-calque
- I. Bouton Nouveau calque
- J. Bouton Supprimer la sélection
- K. Colonne de sélection
- L. Indicateur de calque courant
- M. Colonne de cible
- N. Menu du panneau Calques

Pour commencer, vous allez ouvrir un fichier d'illustration existant incomplet.

2. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L8start.ai, situé dans le dossier Lesson08.
3. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **tv.ai** et sélectionnez le dossier Lesson08. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.
4. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.



Création de calques

Par défaut, chaque document commence avec un seul calque, nommé Calque 1. Vous pouvez le renommer et ajouter de nouveaux calques à tout moment pendant que vous créez votre illustration. Le fait de disposer des objets sur des calques séparés permet de les sélectionner et de les modifier plus aisément. Ainsi, en disposant du texte sur un calque distinct, il est possible de le modifier en une seule opération sans affecter le reste de l'illustration. Vous allez renommer le calque par défaut, puis en créer deux autres en suivant des méthodes différentes.

1. Si le panneau Calques n'est pas visible, cliquez sur son icône (☰) sur la droite de l'espace de travail ou choisissez Fenêtre > Calques. L'affichage en surbrillance de Layer 1 indique que ce calque est actif.

● **Note :** Dans la version française d'Illustrator, le nom par défaut du premier calque est Calque 1. Dans cet exemple, ce calque se nomme Layer 1 car le fichier ouvert a été créé avec la version anglaise du logiciel.

● **Note :** Si vous double-cliquez juste à droite ou à gauche du nom d'un calque, la boîte de dialogue Options de calque s'ouvre. Vous pouvez également y changer le nom du calque.

► **Astuce :** Vous pouvez facilement supprimer un calque ou un sous-calque en le sélectionnant et en cliquant sur le bouton Supprimer la sélection (🗑️) situé au bas du panneau Calques. Le calque, ses sous-calques et leur contenu sont supprimés.

● **Note :** Si vous souhaitez créer un sous-calque et le nommer en une seule étape, appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur le bouton Nouveau sous-calque de manière à ouvrir la boîte de dialogue Options de calque.

2. Dans le panneau Calques, double-cliquez sur le nom du calque pour modifier son nom. Saisissez **Side panel** (panneau latéral) et appuyez sur Entrée ou Retour.

Au lieu de garder l'intégralité du contenu sur un seul et même calque, vous allez créer plusieurs calques et un sous-calque de manière à mieux organiser les éléments et à faciliter leur sélection.

3. Cliquez sur le bouton Nouveau calque (📄) dans la partie inférieure du panneau Calques ou choisissez Nouveau calque dans le menu du panneau (☰).

Les calques et les sous-calques sans nom sont numérotés en séquence. Par exemple, le second calque se nomme Calque 2.

4. Double-cliquez sur le nom Calque 2 et changez-le en **TV body** (châssis du téléviseur).

Le nouveau calque est ajouté au-dessus du calque Side panel et devient actif. Notez que la couleur (rouge clair) du nouveau calque, indiquée à gauche du nom, est différente de celle du premier. Cela deviendra important ultérieurement lorsque vous sélectionnez du contenu.

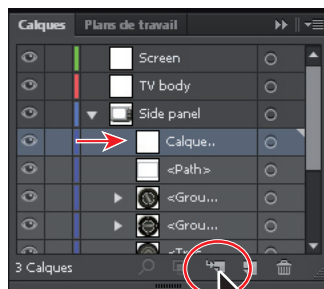
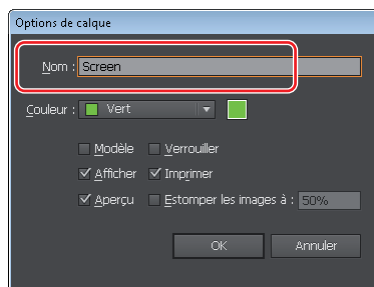
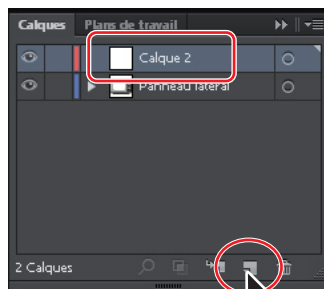
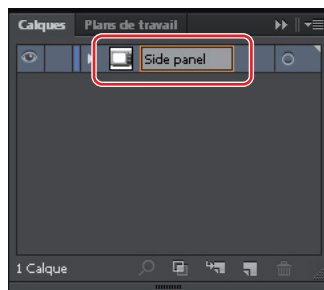
Vous allez à présent créer un calque et le nommer en une seule étape, en utilisant une touche de modification.

5. Appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur le bouton Nouveau calque (📄) dans la partie inférieure du panneau Calques. Dans la boîte de dialogue Options de calque, changez le nom à **Screen** (écran) et cliquez sur OK.

Vous allez à présent créer un sous-calque, c'est-à-dire un calque imbriqué dans un autre.

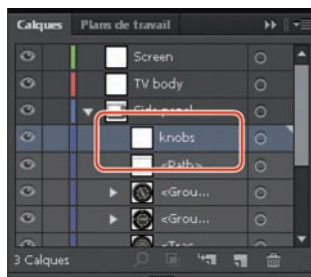
6. Cliquez une fois sur le calque Side panel puis sur le bouton Nouveau sous-calque (📄) au bas du panneau Calques. Vous créez un sous-calque dans le calque Side panel.

La création d'un sous-calque ouvre le calque de manière à révéler les sous-calques existants. Les sous-calques servent à organiser le contenu d'un calque sans associer ou dissocier ce contenu.



7. Double-cliquez sur le nom du nouveau sous-calque et changez-le en **knobs** (boutons), puis appuyez sur Entrée ou Retour.

Le nouveau sous-calque apparaît directement sous son calque principal, Side panel, et il est sélectionné.

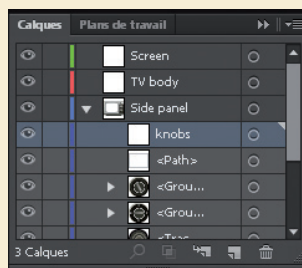


Calques et couleurs

Par défaut, Illustrator attribue une couleur différente à chaque calque dans le panneau Calques. La couleur s'affiche en regard du nom du calque, dans le panneau. Cette même couleur s'affiche dans le cadre de sélection, le tracé, les points d'ancrage et le centre de l'objet sélectionné.

Grâce à cette couleur, que vous pouvez modifier à votre convenance, vous repérez facilement le calque correspondant à un objet dans le panneau Calques.

Extrait de l'Aide d'Illustrator



Chaque calque et chaque sous-calque peut avoir une couleur unique.

Sélectionner et déplacer des objets et des calques

En réorganisant les calques dans le panneau Calques, vous pouvez réordonner les objets superposés de votre illustration. Les calques placés en premier sur la liste du panneau Calques se trouvent, sur le plan de travail, devant les objets des calques en fin de liste. Vous pouvez également déplacer des objets d'un calque ou d'un sous-calque vers un autre.

Pour commencer, vous déplacerez les boutons dans le sous-calque knobs.

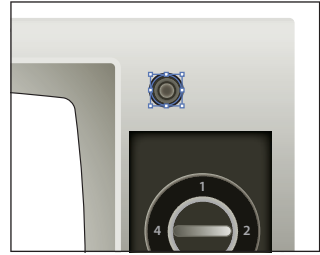
1. Si le contenu du calque Side panel n'est pas affiché dans le panneau Calques, cliquez sur le triangle placé à gauche du nom de ce calque. Son contenu devient visible.

Dans le panneau Calques, lorsqu'un calque ou un sous-calque comprend d'autres éléments, un triangle est affiché à gauche de son nom. En cliquant sur ce triangle, vous affichez ou masquez le contenu. L'absence du triangle indique que le calque ne contient aucun autre élément.

► **Astuce :** En gardant les calques et les sous-calques fermés, vous parcourez le contenu du panneau Calques plus aisément.

2. Faites glisser vers le bas la partie inférieure du panneau Calques afin de l'agrandir et de voir tous les calques.

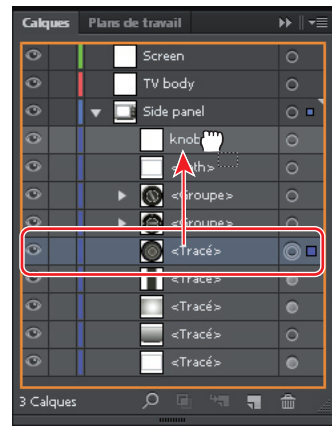
3. Dans l'illustration, cliquez avec l'outil Sélection (☞) sur le petit bouton situé sur le côté supérieur droit du téléviseur.



Notez que le cadre et les points de sélection ont une couleur bleue qui correspond à la couleur du calque Side panel dans le panneau Calques. Dans le panneau Calques, remarquez également la petite boîte bleue à l'extrême droite du nom du calque et le nom d'objet (<Tracé>, dans ce cas). Il s'agit de l'indicateur de sélection (■), qui marque le calque sur lequel se trouve le contenu sélectionné.

4. Cliquez sur la ligne <Tracé> qui présente l'indicateur de sélection et faites-la glisser sur le sous-calque knobs. Relâchez lorsque le sous-calque knobs est mis en surbrillance.

Notez le triangle qui apparaît à gauche du sous-calque knobs lorsque vous relâchez. Il indique que ce sous-calque n'est pas vide.

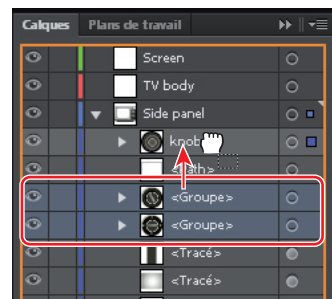


5. Choisissez Sélection > Désélectionner.

6. Dans le panneau Calques, cliquez sur le premier objet <Groupe> du calque Side panel puis maintenez enfoncée la touche Maj et cliquez sur l'objet <Groupe> qui se trouve juste après (aidez-vous de la figure). Les deux objets sont mis en surbrillance.

7. Déplacez l'une des deux lignes en surbrillance vers le sous-calque knobs. Relâchez le bouton de la souris lorsque celui-ci est mis en exergue.

De cette façon, le panneau est mieux organisé, et il vous sera ensuite plus facile de rechercher du contenu.



8. Cliquez sur le triangle situé à gauche du sous-calque knobs pour en afficher le contenu.

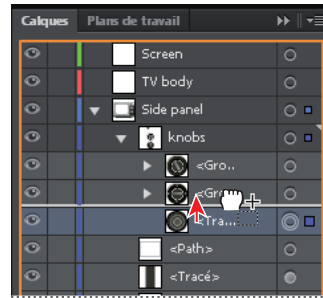
Dupliquer le contenu d'un calque

Pour copier des calques ou d'autres contenus, vous pouvez passer par le panneau Calques ou employer les commandes Édition > Copier ou Édition > Couper, comme vous l'avez fait au cours des leçons précédentes.

1. Déplacez vers la gauche le bord gauche du panneau Calques afin de l'élargir et de voir l'intégralité des noms des calques.

2. Dans le sous-calque knobs, cliquez sur le nom <Tracé>. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Options (Mac OS) et faites glisser l'objet <Tracé> vers le haut jusqu'à voir apparaître une ligne au-dessus de cet objet. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.

Le déplacement accompagné d'un appui sur la touche de modification copie le contenu sélectionné. L'opération revient à sélectionner le contenu sur le plan de travail et à choisir Édition > Copier puis Édition > Coller devant.



► **Astuce :** Vous pouvez également sélectionner la ligne <Tracé> dans le panneau Calques et choisir Dupliquer dans le menu de ce panneau.

3. Cliquez sur le triangle à gauche du sous-calque knobs afin d'en masquer le contenu.
4. Choisissez Sélection > Désélectionner, si nécessaire.
5. Avec l'outil Sélection (M), cliquez de nouveau sur le petit bouton dans l'illustration. Double-cliquez sur l'outil Sélection et, dans la boîte de dialogue Déplacement, fixez la position Horizontale à **0,8 in** et assurez-vous que la position Verticale est à **0**. Cochez la case Aperçu et cliquez sur OK.
6. Choisissez Sélection > Désélectionner.

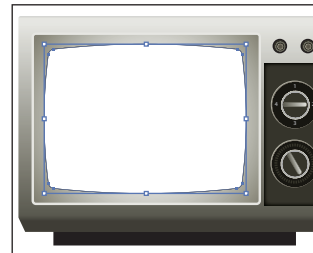


Déplacer des calques

Vous allez à présent déplacer l'illustration de l'écran vers le calque Screen. Vous lui ajouterez ultérieurement du contenu qui proviendra d'un autre fichier Illustrator. Vous déplacerez également l'illustration du châssis du téléviseur vers le calque TV body.

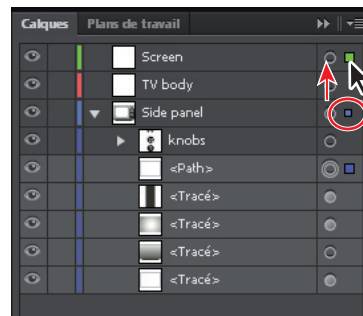
1. Avec l'outil Sélection (M) dans l'illustration, cliquez sur la forme blanche aux angles arrondis dans laquelle sera placé le contenu de l'écran.

Dans le panneau Calques, un indicateur de sélection (■) est affiché à la droite du nom du calque Side panel. Il désigne le calque sur lequel se trouve l'illustration sélectionnée.



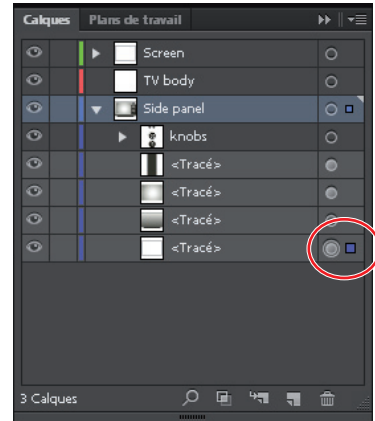
2. Faites glisser vers le haut l'indicateur de sélection (la case bleue) depuis la droite du nom du calque Side panel jusqu'à la droite de l'icône cible (🎯) du calque Screen.

Cette opération déplace l'objet sélectionné (<Tracé>) vers le calque Screen. Dans l'illustration, la couleur du cadre de sélection et des points d'ancrage change pour prendre celle du calque Screen (vert, dans ce cas).



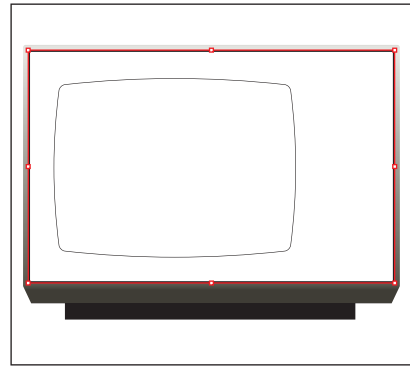
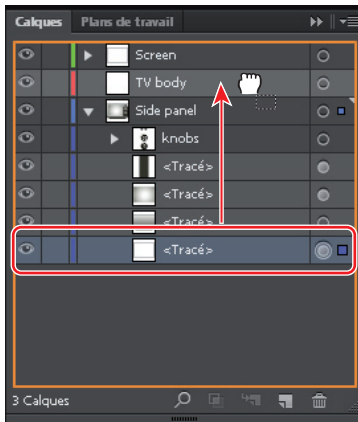
3. Choisissez Sélection > Désélectionner.
4. Dans le calque Side panel, cliquez sur la colonne de sélection à droite du dernier objet <Tracé> afin de voir quel contenu est sélectionné sur le plan de travail. Un indicateur de sélection bleu (■) apparaîtra dans la colonne de sélection.

Un clic sur la colonne de sélection est une autre manière de sélectionner l'illustration sur le plan de travail.



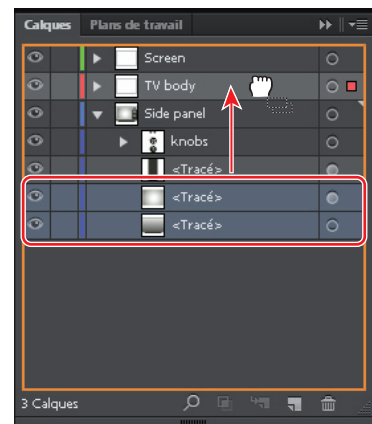
► **Astuce :** Vous pouvez aussi faire glisser l'indicateur de sélection bleu de l'objet <Tracé> sélectionné directement dans la colonne de sélection du calque TV body pour déplacer cet objet.

5. Faites glisser ce sous-calque <Tracé> vers le haut, jusque sur le calque TV body. L'objet <Tracé> apparaît devant la plus grande partie du contenu de l'illustration.



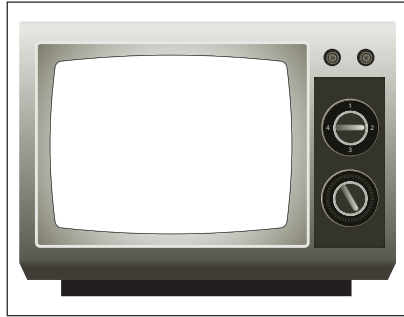
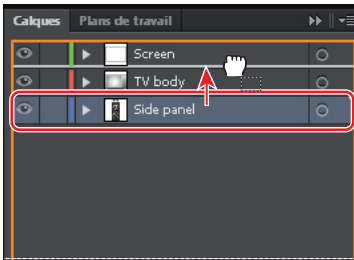
6. Cliquez sur le dernier sous-calque <Tracé> du calque Side panel afin de le sélectionner. Tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur le sous-calque <Tracé> qui se trouve au-dessus. Faites glisser vers le haut l'un des deux sous-calques sélectionnés, jusque sur le calque TV body.

Le contenu de Side panel (les boutons) a disparu. En effet, le contenu du calque TV body se trouve en premier dans le panneau Calques et donc en premier dans l'ordre d'empilement (devant le contenu du calque Side panel).



1. Cliquez sur le triangle à gauche du calque Side panel pour en masquer le contenu puis choisissez Sélection > Désélectionner.
2. Dans le panneau Calques, cliquez sur le calque Side panel et déplacez-le vers le haut, entre les calques Screen et TV body. Lorsqu'une ligne apparaît entre les calques, relâchez.

● **Note :** Faites attention à ne pas déplacer le calque dans l'un des autres. Si le calque Side panel disparaît, choisissez Édition > Annuler Réorganiser les calques et recommencez.



3. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Verrouillage de calques

Lorsque vous modifiez votre illustration, vous pouvez verrouiller des calques pour éviter de sélectionner ou de modifier le reste de l'illustration. Dans cette section, vous apprendrez à verrouiller l'intégralité du contenu d'un calque ou d'un sous-calque. Vous allez verrouiller tous les calques à l'exception du sous-calque knobs, de façon à pouvoir aisément modifier les boutons sans toucher aux objets des autres calques.

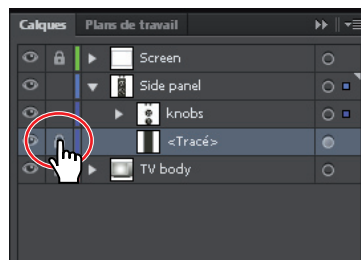
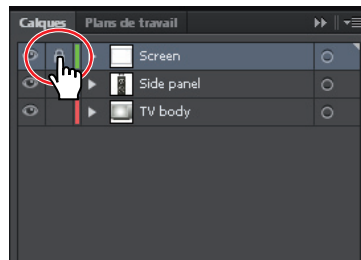
1. Cliquez dans la colonne d'édition, à droite de l'icône de visibilité (👁) du calque Screen, de manière à verrouiller celui-ci.

L'icône du cadenas (🔒) indique que le calque et tout son contenu sont verrouillés.

2. Répétez l'étape précédente de façon à verrouiller le calque TV body.

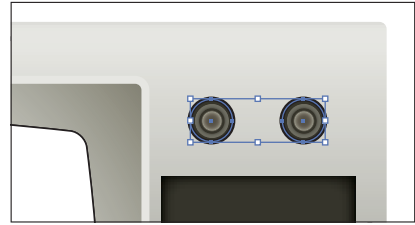
3. Cliquez sur le triangle à gauche du calque Side panel afin d'en afficher le contenu. Cliquez dans la colonne d'édition à droite de l'icône de visibilité du sous-calque <Tracé> qui se trouve après le sous-calque knobs. Vous verrouillez l'objet <Tracé>.

▶ **Astuce :** Vous pouvez également double-cliquer sur la vignette du calque ou juste à droite du nom du calque pour ouvrir la boîte de dialogue Options de calque, qui offre la possibilité de verrouiller et de déverrouiller le calque.



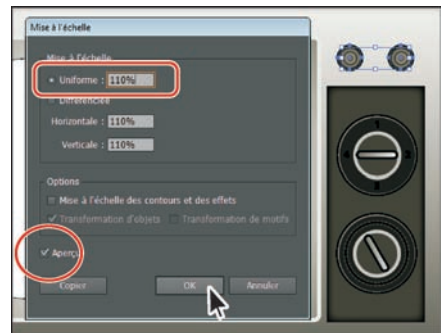
▶ **Astuce :** En cliquant de nouveau dans la colonne d'édition, vous les reverrouillez. En appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) lorsque vous cliquez dans la colonne d'édition, vous verrouillez ou déverrouillez, selon le cas, tous les autres calques.

4. Avec l'outil Sélection (☞), tracez un rectangle de sélection sur les deux petits boutons placés dans l'angle supérieur droit du téléviseur.



Le contenu qui a été verrouillé ne peut pas être sélectionné sur le plan de travail. Le verrouillage des calques permet de sélectionner plus facilement le contenu souhaité.

5. Choisissez Objet > Transformation > Mise à l'échelle. Dans la boîte de dialogue Mise à l'échelle, changez l'échelle Uniforme à 110 %, cochez la case Aperçu et cliquez sur OK.



6. Dans le panneau Calques, cliquez sur les icônes de cadenas (🔒) en regard des calques <Tracé>, Screen et TV body pour les déverrouiller. Cliquez sur le triangle à gauche du calque Side panel afin de le refermer.

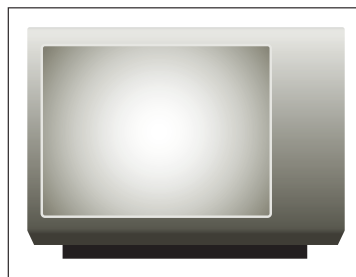
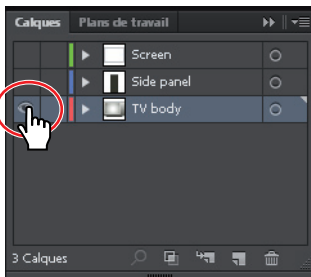
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Affichage des calques

Le panneau Calques permet de masquer les calques, sous-calques ou objets individuels. Lorsqu'un calque est masqué, les objets qu'il contient sont verrouillés et ne peuvent pas être sélectionnés, ni imprimés. Le panneau Calques sert également à afficher des calques ou des objets en mode Aperçu ou Tracés, indépendamment des autres calques de l'illustration. Vous allez à présent modifier la couleur de fond d'une partie du châssis du téléviseur.

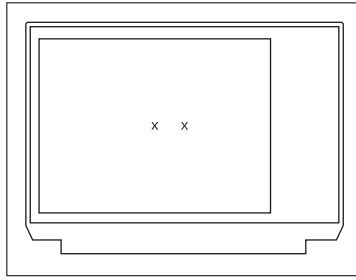
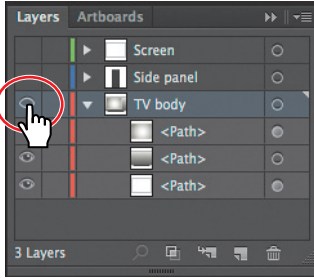
► **Astuce :** Cliquer sur l'icône de visibilité du calque tout en appuyant sur les touches Alt (Windows) ou Option (Mac OS) permet de masquer ou d'afficher un calque. Masquer un calque empêche sa modification.

1. Dans le panneau Calques, sélectionnez le calque TV body. Appuyez ensuite sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur l'icône de visibilité (👁) placée à gauche du nom du calque TV body pour masquer les autres calques.



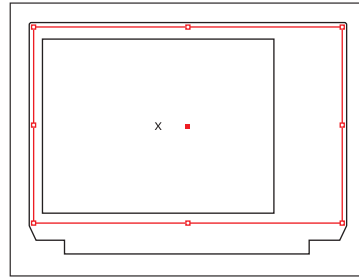
2. Cliquez sur le triangle à gauche du nom du calque TV body pour en dévoiler le contenu.
3. Appuyez sur Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et cliquez sur l'icône de visibilité (👁) du calque TV body afin de l'afficher en mode Tracés.

Cette opération permet de voir la présence de trois formes. L'affichage d'un calque en mode Tracés facilite la sélection des points d'ancrage ou des points centraux d'objets.

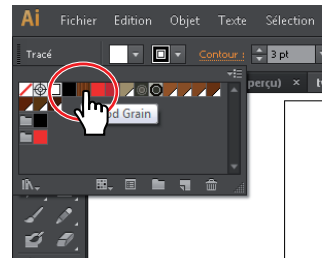


► **Astuce :** Pour passer l'illustration en mode Tracés, vous pouvez également double-cliquer sur la vignette du calque ou juste à droite de son nom afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options de calque et d'y décocher la case Aperçu.

4. Avec l'outil Sélection (🖱), cliquez sur le rectangle à l'intérieur de la forme du téléviseur (aidez-vous de la figure).

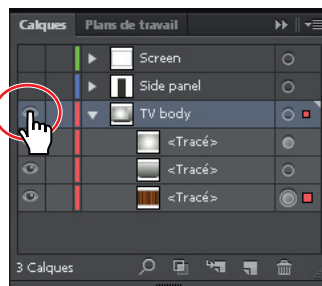


5. Le rectangle étant sélectionné, dans le panneau Contrôle, changez sa couleur de fond à Wood Grain. Un dégradé est alors appliqué au rectangle.



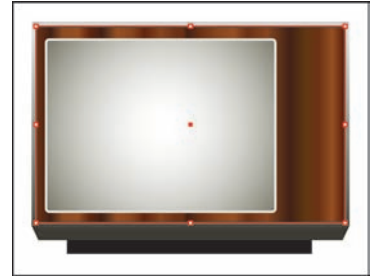
6. Appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et cliquez sur l'icône de visibilité (👁) à gauche du calque TV body pour passer l'illustration de ce calque en mode Aperçu.

Dans le panneau Calques, notez l'indicateur de sélection (■) à droite du dernier sous-calque <Tracé>. Vous remarquerez également que vous ne voyez pas la forme sur le plan de travail car elle se trouve en bas de la pile des calques, derrière les deux autres objets <Tracé>.



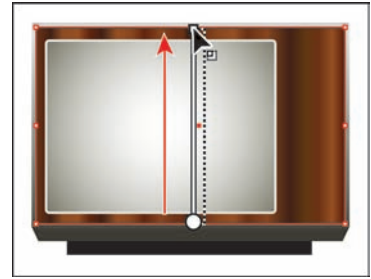
7. Choisissez Objet > Disposition > En avant.

Vous voyez à présent la forme sélectionnée et son fond en dégradé. Les commandes Disposition permettent de déplacer le contenu dans la pile du calque, de manière comparable au déplacement précédent des sous-calques dans le panneau Calques.



● **Note :** Lorsque vous activez initialement l'outil Dégradé de couleurs, une ligne horizontale apparaît dans le rectangle sélectionné. Elle indique l'orientation par défaut du fond en dégradé.

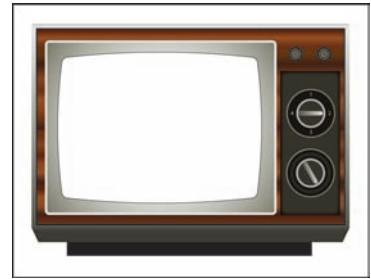
8. Dans le panneau Outils, activez l'outil Dégradé de couleurs (). Assurez-vous que la case Fond est sélectionnée au bas du panneau Outils. Placez le pointeur en partie inférieure centrale du rectangle sélectionné. Appuyez sur la touche Maj, cliquez et faites glisser en ligne droite vers la partie supérieure de rectangle afin de changer l'orientation du dégradé. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



9. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

10. Dans le menu du panneau Calques (), choisissez Tout afficher.

Dans le panneau Calques, vous pouvez également appuyer sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquer sur l'icône de visibilité () à gauche du nom du calque TV body pour afficher les autres calques.



11. Cliquez sur le triangle à gauche de TV body pour en masquer le contenu.

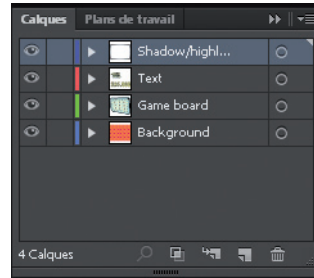
Collage de calques

Pour terminer le téléviseur, vous allez copier et coller les dernières parties de l'illustration à partir d'un autre fichier. Vous pouvez coller un fichier avec calques dans un autre fichier tout en conservant tous les calques intacts.

1. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.
2. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier show.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson08 sur votre disque dur.



- Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Pour voir comment les objets sont organisés sur les calques, appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur les différentes icônes de visibilité (👁️). Vous pouvez également cliquer sur les triangles (▶️) à gauche des noms des calques pour afficher et masquer leur contenu. Lorsque vous avez terminé, assurez-vous que tous les calques sont visibles et réduits.



- Choisissez Sélection > Tout puis Édition > Copier pour sélectionner et copier le contenu du jeu télévisé dans le Presse-papiers.
- Choisissez Fichier > Fermer pour fermer le fichier show.ai, sans enregistrer les modifications éventuelles. Si une boîte d'avertissement apparaît, cliquez sur Non (Windows) ou sur Ne pas enregistrer (Mac OS).
- Dans le document tv.ai, choisissez Coller selon les calques dans le menu du panneau Calques (☰). Une marque en regard de la commande indique qu'elle est sélectionnée.

L'option Coller selon les calques se traduit par le fait que, si des calques provenant d'un autre fichier sont collés dans l'illustration, ils viendront s'ajouter séparément au panneau Calques. Si cette option n'est pas activée, tous les objets sont collés sur le calque actif et les calques du document d'origine ne sont pas collés.

● **Note :** Si le document cible comprend un calque de même nom, Illustrator y regroupe le contenu collé.

- Choisissez Édition > Coller, pour coller le contenu du jeu télévisé sur le téléviseur.

L'option Coller selon les calques permet le collage des calques de show.ai sous la forme de quatre calques distincts au début du panneau Calques (Shadow/highlight, Text, Game board et Background).

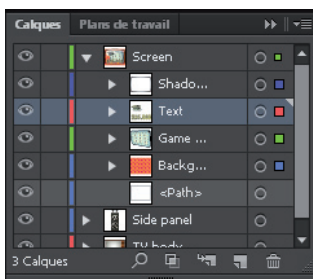
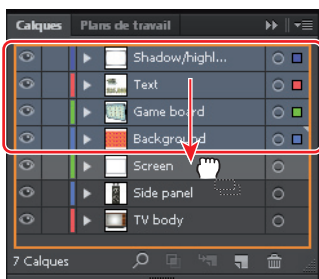


- Avec l'outil Sélection (🖱️), déplacez le nouveau contenu devant le rectangle gris arrondi, en le centrant du mieux possible (aidez-vous de la figure).

Vous allez à présent déplacer les nouveaux calques collés dans le calque Screen.



- Dans le panneau Calques, sélectionnez le calque Shadow/highlight (s'il ne l'est pas déjà) et, tout en appuyant sur Maj, cliquez sur le nom du calque Background. Faites glisser vers le bas l'un des quatre calques sélectionnés, sur le calque Screen. L'illustration ne doit pas changer d'aspect.



Faire glisser les calques sélectionnés. Le résultat.

Les quatre calques collés deviennent des sous-calques du calque Screen. Notez qu'ils ont conservé leur propre couleur de calque.

10. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Création d'un masque d'écrêtage

Le panneau Calques permet de créer des masques d'écrêtage pour contrôler la façon dont l'illustration sur un calque (ou dans un groupe) est masquée ou affichée. Un *masque d'écrêtage* est un objet ou un groupe d'objets, dont la forme masque une illustration placée derrière pour n'en afficher que la partie qui correspond à la forme du masque.

Vous allez créer un masque avec le rectangle blanc arrondi du calque Screen.

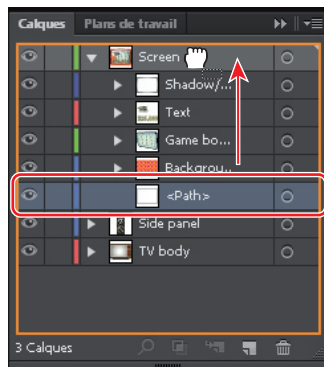
1. Agrandissez le panneau Calques pour révéler tous les calques.

Dans le panneau Calques, un objet de masque doit se trouver au-dessus des objets qu'il masque. Vous pouvez créer un masque d'écrêtage pour l'intégralité d'un calque, pour un sous-calque ou pour un groupe d'objets. Puisque vous voulez masquer l'ensemble du contenu du calque Screen, l'objet de masque doit se trouver au début du calque Screen ; c'est ce que vous avez fait à la section précédente.

2. Cliquez sur le dernier sous-calque <Path> du calque Screen et faites-le glisser sur le nom du calque Screen. Lorsque celui-ci est mis en surbrillance, relâchez pour positionner <Path> au début du calque.

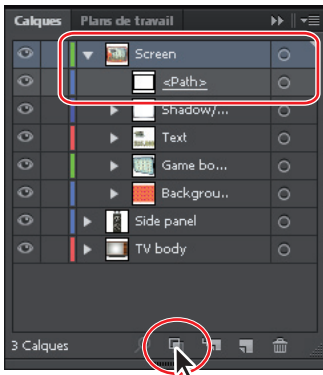
Le rectangle blanc arrondi se trouve à présent devant les autres éléments du calque Screen.

3. Sélectionnez le calque Screen. Cliquez sur le bouton Créer/Annuler le masque d'écrêtage (📏) au bas du panneau Calques.



● **Note :** Il n'est pas obligatoire de désélectionner l'illustration pour accomplir les étapes suivantes, mais cela peut faciliter la visualisation de l'illustration.

▶ **Astuce :** Pour retirer le masque d'écrêtage, sélectionnez le calque Screen et cliquez sur le même bouton Créer/Annuler le masque d'écrêtage.



Le nom du sous-calque <Path> est souligné pour indiquer qu'il s'agit d'une forme de masquage. Sur le plan de travail, le sous-calque <Path> a découpé les parties de l'écran qui débordaient de la forme.

Fusion de calques

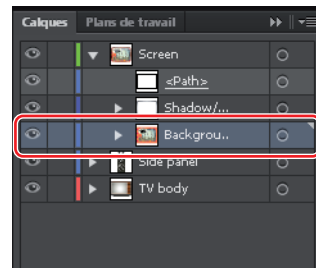
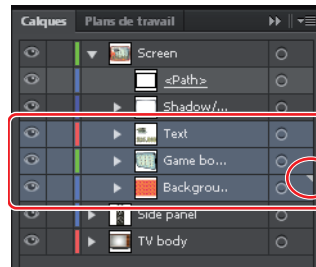
Pour réduire le nombre de calques de votre illustration, vous pouvez fusionner des calques, des sous-calques et des groupes. Cela consiste à regrouper sur un seul calque les éléments contenus dans tous les calques sélectionnés. Notez que les éléments seront fusionnés dans le dernier calque ou groupe que vous aurez sélectionné. Vous allez à présent fusionner quelques calques en un seul.

1. Dans le panneau Calques, activez le calque Text puis cliquez sur le calque Background tout en appuyant sur Maj pour l'ajouter à la sélection.

Notez que l'indicateur de calque courant (☐) montre que le dernier calque sélectionné est le calque actif. C'est lui qui détermine le nom et la couleur du calque de fusion.

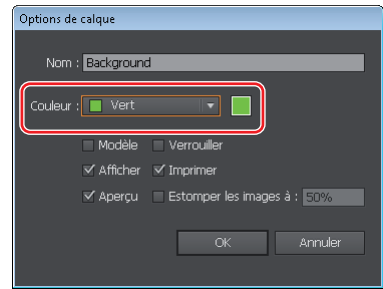
2. Dans le menu du panneau Calques (☰), choisissez Fusionner la sélection pour fusionner le contenu des trois sous-calques dans le sous-calque Background.

Les objets contenus dans les calques fusionnés conservent leur ordre de superposition d'origine. Ils sont ajoutés au-dessus des objets figurant dans le calque de destination.



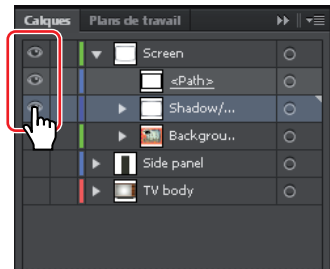
● **Note :** Des calques ne peuvent fusionner qu'avec d'autres calques au même niveau hiérarchique dans le panneau Calques. De même, des sous-calques ne peuvent fusionner qu'avec d'autres sous-calques du même calque et au même niveau hiérarchique. Il n'est pas possible de fusionner des objets avec d'autres objets.

3. Double-cliquez sur la vignette à gauche du nom du calque Background ou directement à droite du nom. Dans la boîte de dialogue Options de calque, choisissez Vert dans le menu Couleur afin qu'elle corresponde à la couleur du calque Screen. Cliquez sur OK.



Vous n'êtes pas obligé de faire correspondre la couleur du calque à celle du calque principal. La boîte de dialogue Options de calque propose de nombreuses autres options que vous avez déjà employées, comme le nom du calque, le mode Aperçu ou Tracés, le verrouillage des calques et leur affichage/masquage. Vous pouvez également y décocher la case Imprimer afin que le contenu du calque ne soit pas imprimé.

4. Tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), cliquez sur l'icône de visibilité (👁) à gauche du calque Screen afin de masquer les autres calques. Cliquez sur la colonne de visibilité vide à gauche du sous-calque Shadow/highlight pour que son contenu s'affiche sur le plan de travail. Vérifiez que le calque Background est masqué.



5. Choisissez Sélection > Tout sur le plan de travail actif.

● **Note :** Les options d'alignement n'apparaissent peut-être pas dans le panneau Contrôle, mais elles sont alors disponibles à partir du mot "Alignement". Le nombre d'options affichées dans le panneau Contrôle dépend de la résolution de l'écran.

6. Vérifiez que Aligner sur une sélection (📏) est actif dans le panneau Contrôle et cliquez sur le bouton Alignement horizontal au centre (☰) puis sur Alignement vertical au centre (☷) de façon à aligner les contenus l'un par rapport à l'autre.
7. Dans le menu du panneau Calques (☰), choisissez Tout afficher. Ensuite, choisissez Sélection > Désélectionner.
8. Choisissez Fichier > Enregistrer.

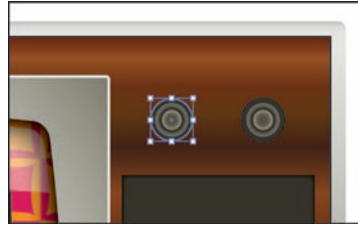


Recherche de calques

Pendant que vous travaillez sur votre illustration, il peut arriver que vous sélectionniez du contenu sur le plan de travail et souhaitiez rechercher ce même contenu dans le panneau Calques, cela afin de vous aider à comprendre l'organisation des éléments.

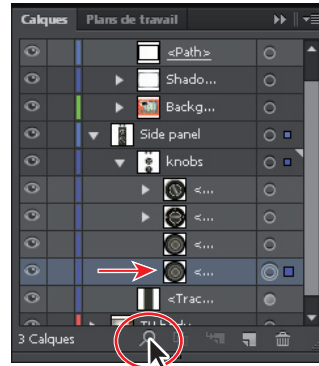
1. Avec l'outil Sélection (☒), cliquez sur l'un des petits boutons dans l'illustration.

Dans le panneau Calques, l'indicateur de sélection se trouve à l'extrême droite du calque Side panel et du nom du sous-calque knobs.



2. Au bas du panneau Calques, cliquez sur le bouton Rechercher l'objet (🔍). Vous révélez ainsi l'objet dans le sous-calque knobs.

Un clic sur le bouton Rechercher l'objet ouvre le calque afin que son contenu soit visible ; le panneau Calques défile, si nécessaire, pour révéler le contenu sélectionné. Si votre fichier Illustrator comprend un grand nombre d'éléments dans de nombreux calques, cette possibilité se montrera très utile.



3. Choisissez Sélection > Désélectionner.
4. Cliquez sur le triangle à gauche des noms des calques Screen et Side panel pour masquer leur contenu.

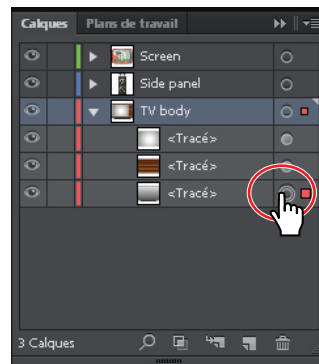
Application d'attributs d'aspect à des calques

Le panneau Calques permet d'appliquer des attributs d'aspect, comme des styles, des effets ou de la transparence, à des calques, des groupes ou des objets. Lorsqu'un attribut d'aspect est appliqué à un calque, il l'est à tous les objets placés sur ce calque ; lorsqu'il vise uniquement un objet d'un calque, il n'affecte que cet objet et pas le reste du calque.

Vous allez appliquer un effet à un objet sur l'un des calques, puis vous le copierez vers un autre calque pour l'appliquer à tous les objets de ce calque.

1. Cliquez sur le triangle à gauche du nom du calque TV body afin d'afficher son contenu.
2. Cliquez sur l'icône de cible (🎯) à droite du dernier objet <Tracé>.

Vous indiquez ainsi que vous souhaitez modifier un effet, un style ou une transparence au calque, au sous-calque, au groupe ou à l'objet. Le calque, le sous-calque, le groupe ou l'objet est *ciblé*. Le contenu est également sélectionné dans la fenêtre de document. Lorsque l'icône de cible comprend deux cercles (🎯 ou 🎯), cela signifie que l'élément est ciblé ; un seul cercle indique que l'élément n'est pas ciblé.



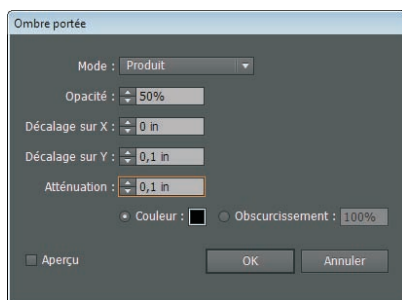
● **Note :** Pour en savoir plus sur les attributs d'aspect, consultez la Leçon 13, "Les attributs d'aspect et les styles graphiques".

● **Note :** En cliquant sur l'icône de cible, vous sélectionnez également les objets sur le plan de travail. Vous pouvez aussi sélectionner le contenu sur le plan de travail pour lui appliquer un effet.

● **Note :** Le menu Effet propose deux articles Spécial. Choisissez le premier, qui se trouve dans Effets Illustrator.

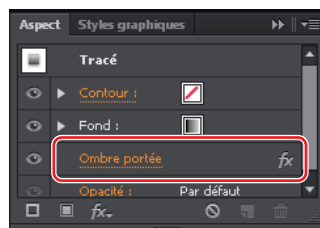
3. Choisissez Effet > Spécial > Ombre portée. Dans la boîte de dialogue Ombre portée, procédez aux modifications suivantes :
 - Mode : **Produit** (la valeur par défaut) ;
 - Opacité : **50 %** ;
 - Décalage sur X : **0 in** ;
 - Décalage sur Y : **0,1 in** ;
 - Atténuation : **0,1 in** (si nécessaire).

Cliquez sur OK. Une ombre portée apparaît sur le bord de la forme du téléviseur.

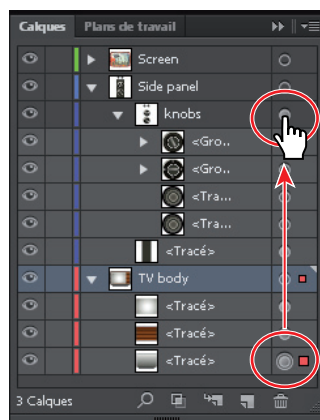


Notez que, sur le sous-calque <Tracé>, l'icône de cible (🎯) est à présent ombrée, indiquant ainsi que des attributs d'aspect lui ont été appliqués.

4. Ouvrez le panneau Aspect en cliquant sur son icône (🎯). Si le panneau n'est pas visible, choisissez Fenêtre > Aspect. Notez que l'ombre portée a été ajoutée à la liste des attributs d'aspect de l'objet sélectionné.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner.



6. Affichez le panneau Calques en cliquant sur son icône (📁). Cliquez sur le triangle à gauche du calque Side panel afin d'en révéler le contenu. Si nécessaire, agrandissez le panneau Calques pour afficher la liste complète.



7. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser l'icône de cible ombrée du dernier sous-calque <Tracé> du calque TV body vers l'icône de cible du sous-calque knobs, sans relâcher. Lorsque l'icône de cible du sous-calque knobs devient gris clair, relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.

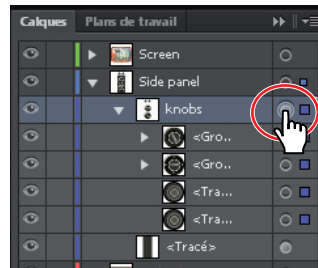
● **Note :** Vous pouvez faire glisser et cibler l'icône de cible ombrée vers n'importe quel calque, sous-calque, groupe ou objet de manière à appliquer les propriétés indiquées dans le panneau Aspect.

L'ombre portée est maintenant appliquée au sous-calque knobs et à tout son contenu, comme le signale l'icône de cible ombrée.

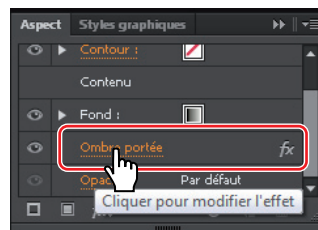
Vous allez modifier l'effet d'ombre portée pour les boutons afin de la rendre plus marquée.

8. Dans le panneau Calques, cliquez sur l'icône de cible (🎯) à droite du nom du sous-calque knobs.

Vous sélectionnez ainsi automatiquement les objets de ce calque et désélectionnez par la même occasion l'objet du calque TV body.



9. Ouvrez le panneau Aspect en cliquant sur son icône (🎨) sur la droite de l'espace de travail. Dans ce panneau, cliquez sur "Ombre portée" (pour cela, vous devrez peut-être faire défiler le panneau).



10. Dans la boîte de dialogue Ombre portée, changez Opacité à 80 % et cliquez sur OK.

Le dégradé appliqué aux boutons change de manière subtile.

11. Choisissez Sélection > Désélectionner.
12. Choisissez Fichier > Enregistrer.



Isolation de calques

Lorsqu'un calque se trouve en mode Isolation, les objets qu'il contient sont isolés de manière que l'on puisse les modifier facilement sans affecter les autres calques. Vous allez passer un calque en mode Isolation et y réaliser quelques changements simples.

1. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (📁). Cliquez sur les triangles à gauche des sous-calques pour tous les fermer.
2. Sélectionnez le calque Side panel.

3. Dans le menu du panneau Calques (☰), choisissez Passer en mode Isolation.

En mode Isolation, le contenu du calque Side panel apparaît au-dessus de tous les objets du plan de travail. Tout autre contenu du plan de travail est estompé et verrouillé, à la manière du mode Isolation pour un groupe d'objets. Le panneau Calques affiche désormais un calque nommé Mode Isolation et un sous-calque qui correspond au contenu de Side panel.

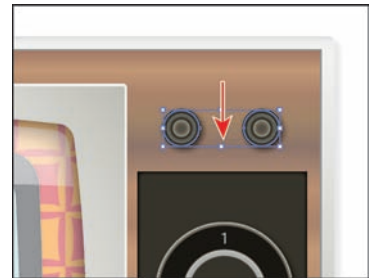


4. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez tout en appuyant sur Maj sur les deux petits boutons dans la partie supérieure du panneau latéral.

5. Appuyez deux fois sur la touche Flèche bas pour les déplacer vers le bas.

6. Appuyez sur la touche Échap pour sortir du mode Isolation.

Notez que le contenu n'est plus verrouillé et que le panneau Calques affiche à nouveau l'ensemble des calques et sous-calques.



7. Choisissez Sélection > Désélectionner.

L'illustration étant terminée, vous souhaitez peut-être regrouper tous les calques dans un seul et supprimer les calques vierges. Cette opération s'appelle *aplatir une illustration*. Fournir une illustration terminée sous la forme d'un fichier à calque unique évite certains incidents, comme le fait de masquer involontairement certains calques ou d'omettre d'imprimer certaines parties de l'illustration. Pour aplatir des calques sans supprimer les calques masqués, sélectionnez les calques à aplatir, puis choisissez Fusionner les calques dans le menu du panneau Calques.




Pour obtenir la liste complète des raccourcis que vous pouvez utiliser avec le panneau Calques, reportez-vous à la rubrique "Raccourcis clavier" de l'Aide d'Illustrator.

8. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.

Questions de révision

1. Indiquez au moins deux avantages de l'utilisation des calques.
2. Comment fait-on pour masquer des calques ? Et pour afficher des calques ?
3. Décrivez la façon de réorganiser des calques dans un fichier.
4. Quel est l'intérêt de modifier la couleur de sélection d'un calque ?
5. Que se passe-t-il si on colle un fichier avec calques dans un autre fichier ? Pour quelle opération l'option Coller selon les calques est-elle utile ?
6. Comment crée-t-on un masque d'écrêtage ?
7. Comment fait-on pour appliquer un effet à un calque ? Et pour le modifier ?

Réponses

1. Parmi les avantages des calques, citons : l'organisation du contenu, la sélection plus facile d'objets, la protection des objets qu'on ne souhaite pas modifier, le masquage des objets sur lesquels on ne travaille pas afin qu'ils ne gênent pas et une meilleure maîtrise des opérations d'impression.
2. Il suffit de cliquer sur l'icône de visibilité ( placée à gauche du nom du calque dans le panneau Calques. Pour afficher un calque, il faut cliquer dans la colonne vierge la plus à gauche (la colonne de visibilité).
3. Pour réorganiser les calques, il faut sélectionner un nom de calque dans le panneau Calques, puis le faire glisser vers son nouvel emplacement. L'ordre des calques dans ce panneau commande l'ordre des calques dans le document, le premier calque du panneau étant celui affiché au premier plan dans l'illustration.
4. La couleur de sélection contrôle l'affichage des points d'ancrage et des lignes directrices sur un calque et permet de mieux identifier les différents calques d'un document.
5. Les commandes Coller collent sur le calque actif par défaut des fichiers avec calques ou des objets copiés à partir d'autres calques. L'option Coller selon les calques conserve intacts les calques d'origine lorsque les objets sont collés.
6. Il suffit de sélectionner le calque et de cliquer sur le bouton Créer/Annuler le masque d'écrêtage ( dans le panneau Calques. L'objet placé sur le dessus de la pile devient un masque d'écrêtage.
7. On clique sur l'icône de cible du calque concerné et on choisit l'effet dans le menu Effet ou en cliquant sur le bouton Ajouter un effet ( du panneau Aspect. Pour modifier l'effet, on s'assure que le calque est sélectionné puis on clique sur le nom de l'effet dans le panneau Aspect. La boîte de dialogue de l'effet apparaît et permet de modifier les valeurs.



Grâce à la grille de perspective d'Adobe Illustrator, vous pouvez facilement dessiner et restituer votre illustration en perspective. La grille de perspective permet de représenter approximativement une scène sur une surface plane, telle qu'elle est naturellement perçue par l'œil humain.

DESSIN EN PERSPECTIVE

9

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- comprendre le dessin en perspective ;
- utiliser les paramètres de grille prédéfinis ;
- ajuster la grille de perspective ;
- dessiner et modifier des objets en perspective ;
- modifier les plans de la grille et du contenu ;
- mettre du contenu en perspective ;
- créer et modifier du texte en perspective ;
- associer des symboles en perspective ;
- modifier des symboles en perspective.



Cette leçon vous prendra environ une heure et demie.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Dans cette leçon, vous travaillerez avec la grille de perspective, en lui ajoutant du contenu que vous modifierez. Avant de commencer, vous devez restaurer les préférences par défaut d'Adobe Illustrator. Vous ouvrirez ensuite l'illustration terminée de cette leçon, pour voir ce que vous allez créer.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L9end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson09 sur votre disque dur.

Vous allez créer des boîtes de produits de maquillage pour une publicité.

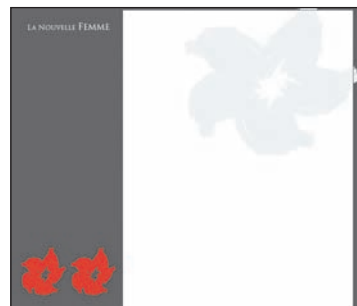
4. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre et gardez le fichier ouvert pour référence ou choisissez Fichier > Fermer.



● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

5. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L9start.ai, situé dans le dossier Lesson09.

6. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **L9pub.ai** et sélectionnez le dossier Lesson09. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.



7. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

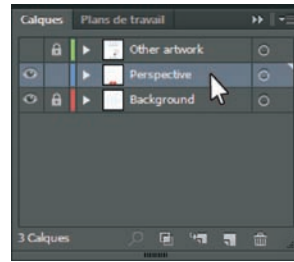
● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le menu de l'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

8. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

La grille de perspective

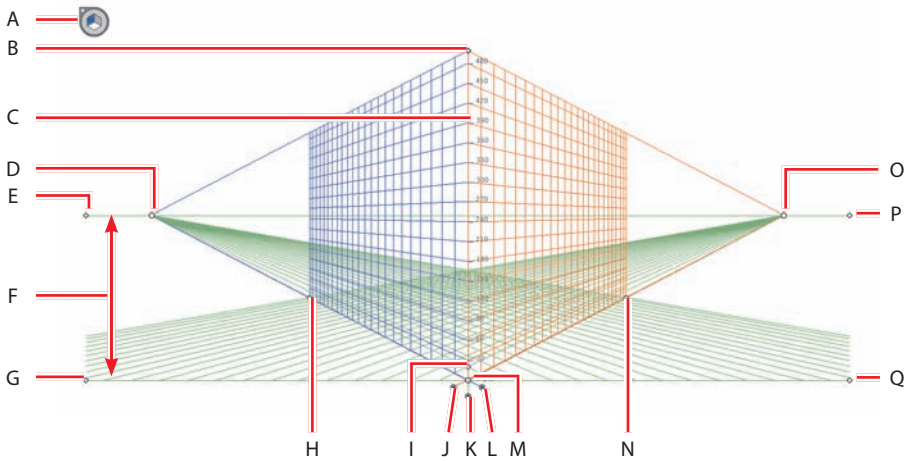
Dans Illustrator, à l'aide de la grille de perspective et de l'outil Sélection de perspective, vous pouvez facilement dessiner et restituer une illustration en perspective. Vous pouvez définir une grille de perspective à un point, à deux points ou à trois points, fixer une échelle, déplacer les plans de la grille et dessiner des objets directement en perspective. Vous pouvez même placer une illustration à plat sur les plans de la grille en faisant glisser avec l'outil Sélection de perspective.

1. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Dans ce panneau, activez le calque Perspective. Fermez le panneau Calques en cliquant à nouveau sur son icône.
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Grille de perspective (📏).



La grille de perspective à deux points par défaut (qui n'est pas imprimée) s'affiche sur le plan de travail. Elle permet de dessiner et d'aligner du contenu en perspective. La grille à deux points comprend plusieurs *plans* ou surfaces par défaut – gauche (en bleu), droit (en orange) et sol.

La figure suivante montre la grille de perspective et ses composantes. N'hésitez pas à la consulter au cours de votre progression dans cette leçon.



- | | |
|---|--|
| A. Widget de changement de plan | I. Taille des cellules de la grille |
| B. Limite verticale de la grille | J. Point de contrôle du plan de la grille de droite |
| C. Règle de la grille de perspective (non affichée par défaut) | K. Point de contrôle du plan de la grille horizontale |
| D. Point de fuite gauche | L. Point de contrôle du plan de la grille de gauche |
| E. Ligne d'horizon | M. Origine |
| F. Hauteur de l'horizon | N. Limite de grille |
| G. Point gauche du niveau du sol | O. Point de fuite droit |
| H. Limite de grille | P. Niveau de l'horizon |
| | Q. Point droit du niveau du sol |

Manipulation de la grille de perspective

Avant de travailler avec du contenu en perspective, il est préférable de configurer la grille de perspective en fonction de vos préférences.

Utiliser une grille prédéfinie

● **Note :** Une perspective à un point est très pratique pour le tracé de routes, de voies ferrées ou de bâtiments vus de face. Une perspective à deux points est utile pour le dessin d'un cube, comme un bâtiment, ou de deux routes qui disparaissent à l'horizon, et elle possède généralement deux points de fuite. Une perspective à trois points est généralement utilisée pour des bâtiments vus du dessus ou du dessous.

Pour commencer cette leçon, vous allez travailler avec une grille de perspective prédéfinie par Illustrator. Par défaut, la grille de perspective se fonde sur deux points. Vous pouvez très facilement la changer en choisissant des paramètres prédéfinis. Illustrator autorise jusqu'à trois points de perspective.

1. Choisissez Affichage > Grille de perspective > Perspective à trois points > [Affichage normal-3P]. La grille change pour une perspective à trois points.


Outre les points de fuite pour chaque mur, un point supplémentaire montre ces murs s'enfonçant dans le sol ou s'élevant dans les airs.

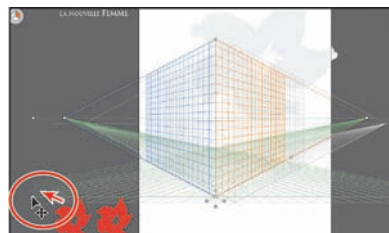


2. Pour revenir à la perspective à deux points, choisissez Affichage > Grille de perspective > Perspective à deux points > [Affichage normal-2P]. La grille revient à la perspective à deux points par défaut.

Ajuster la grille de perspective

Pour créer une illustration dans la perspective qui vous convient, vous pouvez ajuster la grille en utilisant l'outil Grille de perspective ou en passant par l'article de menu Définir la grille. La grille peut être modifiée même si du contenu est déjà présent mais, en général, sa configuration sera plus facile avant que du contenu soit ajouté. Dans cette section, vous allez procéder à quelques réglages de la grille. Tout d'abord, vous la déplacerez là où vous dessinerez des boîtes. Vous pouvez également ajouter le contenu avec une grille à son emplacement par défaut, pour le déplacer ensuite.

1. Vérifiez que les repères commentés sont actifs (Affichage > Repères commentés).
2. Avec l'outil Grille de perspective () positionnez le pointeur au-dessus du point gauche du niveau du sol. Lorsque le pointeur change d'aspect () faites glisser le point vers la gauche et le haut de façon à déplacer l'intégralité de la grille de perspective. Positionnez-la comme indiqué par la figure.

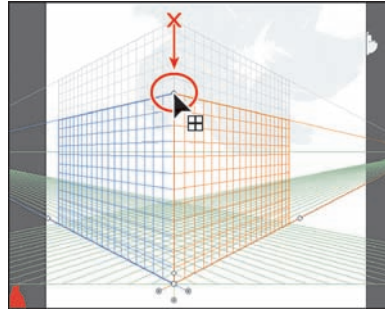


Les niveaux du sol gauche et droit permettent de déplacer la grille de perspective vers différentes parties du plan de travail ou vers un autre plan de travail.

Vous allez à présent modifier la hauteur de la grille.

3. Avec l'outil Grille de perspective, positionnez le pointeur au-dessus du point de limite verticale de la grille (indiqué par le X sur la figure). Lorsqu'il change d'aspect (↕), faites glisser le point vers le bas afin de diminuer l'extension verticale.

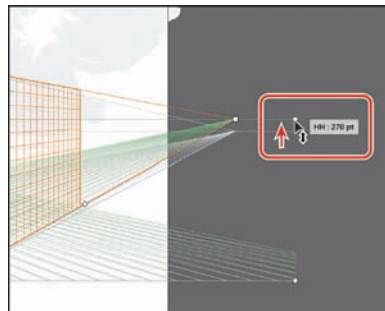
En diminuant la limite verticale, vous pouvez réduire la grille si vous dessinez des objets moins précis, comme vous le verrez plus loin dans la leçon.



► **Astuce :** La position du niveau du sol par rapport à la ligne d'horizon détermine la distance au-dessus et en dessous du niveau des yeux à laquelle l'objet sera visualisé.

4. Positionnez le pointeur au-dessus de l'extrémité droite de la ligne d'horizon. Il doit afficher une flèche verticale (↕). Cliquez et faites glisser légèrement vers le haut, jusqu'à voir apparaître environ 270 pt dans les libellés des dimensions.

Vous allez à présent ajuster les plans afin de dessiner la boîte d'un produit avec l'un des côtés plus visible que l'autre. Pour cela, vous devez déplacer un point de fuite.



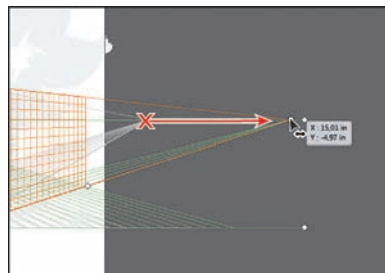
● **Note :** Les figures de cette section montrent un X rouge. Il indique le point à partir duquel vous devez faire glisser. Sur certaines figures, des lignes grises indiquent la position initiale de la grille de perspective, avant qu'elle ne soit ajustée.

5. Appuyez deux fois sur Ctrl+ – (Windows) ou Cmd+ – (Mac OS) pour augmenter le niveau d'agrandissement.

6. Choisissez Affichage > Grille de perspective > Verrouiller la position.

Les points de fuite gauche et droit sont ainsi verrouillés et se déplacent ensemble.

7. Avec l'outil Grille de perspective, positionnez le pointeur au-dessus du point de fuite droit. Lorsqu'une flèche horizontale (↔) le complète, faites glisser vers la droite jusqu'à ce que la valeur X dans les libellés des dimensions affiche environ 15 in.



Vous modifiez les deux plans de la grille et

la boîte du produit que vous allez créer aura une face droite plus visible que l'autre.

La configuration de la grille est une étape importante du dessin. Vous allez à présent accéder aux paramètres de la grille de perspective que vous avez déjà modifiés, ainsi qu'à d'autres, en utilisant la boîte de dialogue Définir la grille de perspective.

8. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
9. Choisissez Affichage > Grille de perspective > Définir la grille.

10. Dans la boîte de dialogue Définir la grille de perspective, changez les options suivantes :

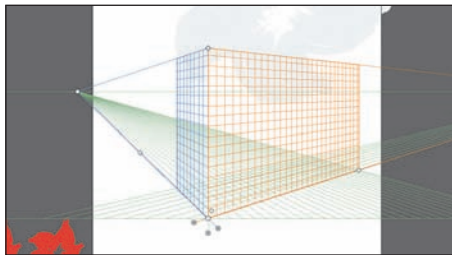
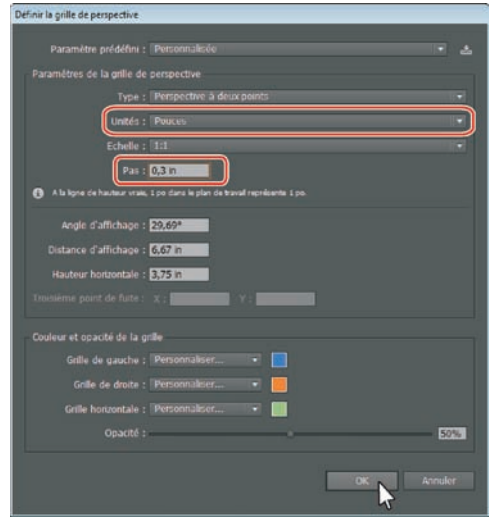
- Unités : **Pouces** ;
- Pas : **0,3 in.**

► **Astuce :** Après avoir défini vos paramètres, vous pouvez les enregistrer comme des paramètres prédéfinis afin de les réutiliser ultérieurement. Dans la boîte de dialogue Définir la grille de perspective, réglez les différentes options puis cliquez sur le bouton Enregistrer le paramètre prédéfini (📌).

L'option Pas ajuste la taille des cellules de la grille et peut vous aider à dessiner et à modifier de façon plus précise des objets sur la grille, car, par défaut, le contenu est accolé aux lignes de la grille. Vous pouvez également changer l'échelle de la grille, par exemple pour utiliser des dimensions physiques réelles. La boîte de dialogue donne également accès à d'autres paramètres, comme Hauteur horizontale et Angle d'affichage, que vous pouvez modifier sur le plan de travail avec l'outil Grille de perspective. Laissez les options Couleur et opacité de la grille à leurs valeurs par défaut.

Lorsque les paramètres sont définis, cliquez sur OK.

La grille doit à présent avoir un aspect semblable à celui illustré à la figure suivante (l'exactitude n'est pas obligatoire) :



● **Note :** Pour de plus amples informations sur la boîte de dialogue Définir la grille de perspective, recherchez "Définition d'une grille de perspective prédéfinie" dans l'Aide d'Illustrator.

11. Choisissez Affichage > Grille de perspective > Verrouiller la grille.

Cette option restreint le déplacement de la grille et les autres fonctions d'édition qui utilisent l'outil Grille de perspective. Vous pouvez changer uniquement la visibilité et la position du plan de la grille, que vous manipulerez plus loin dans cette leçon.

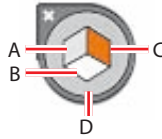
● **Note :** Lorsque vous activez un outil autre que Grille de perspective, vous ne pouvez pas modifier la grille de perspective. Lorsque la grille de perspective est verrouillée, vous pouvez la modifier en choisissant Affichage > Grille de perspective > Définir la grille.

12. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Dessiner des objets en perspective

Pour dessiner des objets en perspective, utilisez les outils des groupes Trait ou Rectangle (excepté l'outil Halo) lorsque la grille est affichée. Avant de dessiner, vous devez choisir le plan de la grille auquel l'objet sera associé. Pour cela, vous utilisez le widget de changement de plan ou les raccourcis clavier.

Lorsque vous activez l'outil Grille de perspective, un widget de changement de plan apparaît dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document. Le plan sélectionné dans le widget est le plan actif de la grille de perspective sur lequel vous ajoutez du contenu. La figure montre les plans que vous pouvez sélectionner, ainsi que leur raccourci clavier.

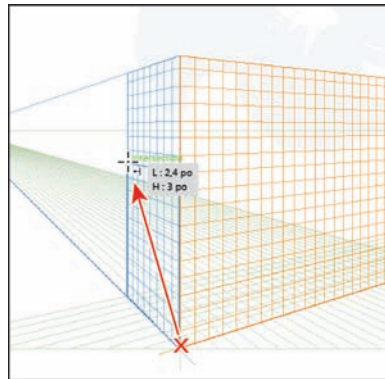


- A. Grille de gauche(1)
- B. Grille horizontale(2)
- C. Grille de droite(3)
- D. Aucune grille active(4)

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Rectangle (■).
2. Cliquez sur Grille de gauche(1) dans le widget de changement de plan (si ce plan n'est pas déjà activé).



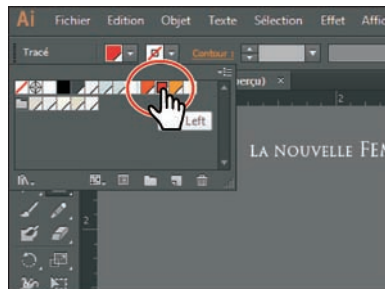
3. Positionnez le pointeur à l'origine de la grille de perspective, là où les deux plans se rejoignent en partie inférieure. Notez que le pointeur comprend une flèche qui pointe vers la gauche (←). Elle indique que vous allez dessiner sur le plan de la grille de gauche. Faites glisser vers le haut et la gauche, jusqu'à ce que les libellés des dimensions affichent une largeur d'environ 2,4 pouces et une hauteur d'environ 3 pouces. Pendant l'opération, le pointeur doit rester accolé aux lignes de la grille.



► **Astuce :** Vous pouvez désactiver l'alignement sur la grille en choisissant Affichage > Grille de perspective > Magnétisme de la grille.

Lorsque vous dessinez en perspective, les raccourcis clavier habituels restent disponibles, comme contraindre le mouvement en appuyant sur Maj pendant que vous faites glisser.

4. Le rectangle étant sélectionné, changez sa couleur de fond en choisissant la nuance orange/rouge nommée Box Left dans le panneau Contrôle. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.
5. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de contour à [Sans] (□).



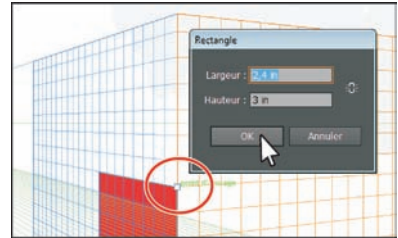
Il existe différentes façons d'ajouter du contenu à la grille de perspective. Vous allez à présent employer une autre méthode pour dessiner un nouveau rectangle.

● **Note :** En augmentant le niveau d'agrandissement, les lignes de la grille sont plus nombreuses près des points de fuite. C'est pourquoi, en fonction du facteur de zoom, il est possible que votre grille ne corresponde pas exactement aux figures. Ce n'est pas gênant.

- Appuyez deux fois sur Ctrl++ (Windows) ou Cmd++ (Mac OS) pour agrandir l'affichage de la grille de perspective.
- Avec l'outil Rectangle, cliquez sur Grille de droite(3) dans le widget de changement de plan afin de dessiner en perspective sur le plan de la grille de droite.

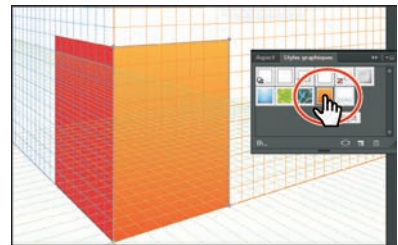


- Positionnez le pointeur au-dessus de l'angle supérieur droit du rectangle dessiné précédemment. Lorsque apparaît "point d'ancrage", cliquez. Dans la boîte de dialogue Rectangle, la largeur et la hauteur du rectangle précédent sont affichées. Cliquez sur OK.



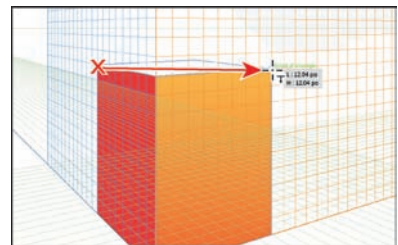
Notez que le pointeur est à présent accompagné d'une flèche vers la droite (→) pour indiquer que vous dessinez sur le plan de la grille de droite.

- Ouvrez le panneau Styles graphiques en cliquant sur son icône (☰). Le nouveau rectangle étant sélectionné, cliquez sur le style graphique nommé Box Right pour le lui appliquer.



Une *style graphique* permet d'enregistrer la mise en forme d'un contenu de façon à pouvoir l'appliquer ensuite ailleurs. C'est une bonne manière d'appliquer un dégradé à un autre objet afin d'obtenir un aspect cohérent.

- L'outil Rectangle étant toujours actif, cliquez sur Grille horizontale(2) dans le widget de changement de plan afin de dessiner en perspective sur le plan du sol.
- Positionnez le pointeur au-dessus de l'angle supérieur gauche du premier rectangle dessiné (sur le plan de gauche). Lorsque apparaît "point d'ancrage", avec un grand point d'ancrage vide, cliquez et faites glisser vers l'angle supérieur droit du second rectangle. Lorsqu'un grand point d'ancrage vide apparaît, relâchez le bouton de la souris.



- Le rectangle étant sélectionné, dans le panneau Contrôle changez la couleur Fond à la nuance orange/rouge nommée Box Top.
- Choisissez Affichage > Grille de perspective > Masquer la grille de façon à masquer la grille et à visualiser votre illustration.

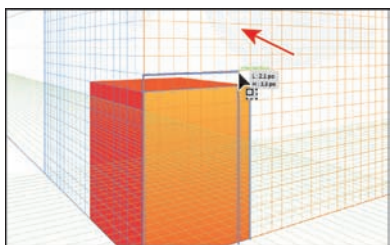
● **Note :** Pour de plus amples informations sur les styles graphiques, consultez la Leçon 13, "Les attributs d'aspect et les styles graphiques".

Sélectionner et transformer des objets en perspective

Grâce aux outils Sélection et Sélection de perspective (☞), vous pouvez sélectionner des objets en perspective. L'outil Sélection de perspective se fonde pour cela sur les paramètres du plan actif. Si vous employez l'outil Sélection pour faire glisser un objet qui a été dessiné en perspective, sa perspective d'origine est conservée, mais il n'est pas actualisé pour correspondre à la grille de perspective.

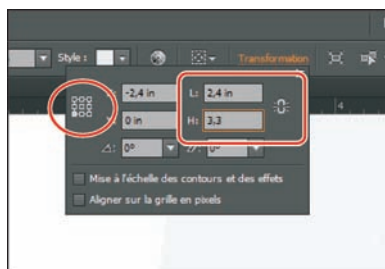
Vous allez à présent déplacer et redimensionner les rectangles.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Choisissez Affichage > Grille de perspective > Afficher la grille.
3. À partir du groupe de l'outil Grille de perspective du panneau Outils (☞), activez l'outil Sélection de perspective (☞). Cliquez sur le rectangle tracé sur le plan de droite, celui avec un dégradé. Notez que le plan de droite (Grille de droite(3)) est à présent activé dans le widget de changement de plan et que la grille de perspective est affichée.
4. L'outil Sélection de perspective étant actif, faites glisser vers le haut et la gauche la poignée supérieure droite du rectangle. Lorsque les libellés des dimensions affichent une largeur d'environ 2,1 pouces et une hauteur de 3,3 pouces, relâchez le bouton de la souris. Assurez-vous que le rectangle est aligné sur la grille.



Notez que le rectangle que vous redimensionnez se trouve derrière celui placé en haut de la boîte. Le contenu sur la grille de perspective est soumis aux mêmes règles de superposition que celui dessiné hors de la grille de perspective.

5. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan.
6. Avec l'outil Sélection de perspective, cliquez sur le premier rectangle tracé (sur le plan de gauche). Dans le panneau Contrôle, cliquez sur "Transformation" puis sur le point central inférieur dans le localisateur de point de référence (☞) du panneau Contrôle. L'option Conserver les proportions en largeur et en hauteur étant désactivée (☞), fixez Hauteur à **3,3 in.**



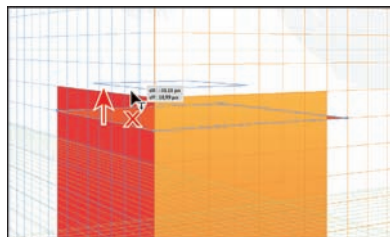
► **Astuce :** Le changement de taille du contenu sera plus facile en augmentant le facteur de zoom.

● **Note :** En fonction de la résolution de votre écran, il est possible que le panneau Contrôle affiche les options de transformation.

7. Activez l'outil Zoom (☞) et cliquez à plusieurs reprises sur le haut de la boîte afin d'en agrandir l'affichage.

● **Note :**
Sélectionnez le haut de la boîte (le rectangle) sur son côté gauche car son côté droit se trouve par-devant.

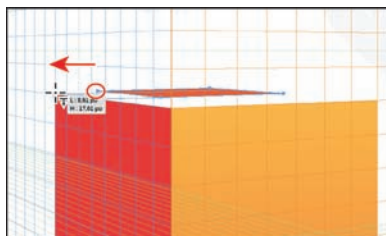
8. Avec l'outil Sélection de perspective, cliquez de façon à sélectionner le rectangle rouge qui se trouve en haut de la boîte. Faites-le glisser à partir de son centre pour le placer au-dessus des deux autres rectangles.



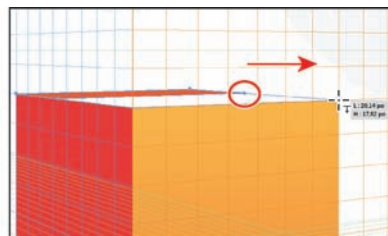
Faire glisser vers le haut ou le bas un objet sur le plan horizontal, avec l'outil Sélection de perspective, le rend plus petit ou plus grand. En allant vers le bas, l'objet s'éloigne en perspective, tandis qu'aller vers le haut le rapproche en perspective.

► **Astuce :** Vous pouvez également déplacer des objets d'un plan vers un autre en utilisant le clavier. L'objet étant sélectionné, commencez à le faire glisser avec l'outil Sélection de perspective, sans relâcher le bouton de la souris. Appuyez sur la touche 1, 2 ou 3 (selon le plan auquel vous voulez associer l'objet) pour basculer vers le plan de la grille concerné.

9. Appuyez à deux reprises sur Ctrl++ (Windows) ou Cmd++ (Mac OS) pour zoomer sur la grille.
10. Faites glisser le point gauche du rectangle supérieur afin qu'il soit accolé au point supérieur gauche du rectangle du plan de gauche. Faites glisser le point droit du rectangle supérieur afin qu'il soit accolé au point supérieur droit du rectangle du plan de droite.



Accoler le point d'ancrage gauche.



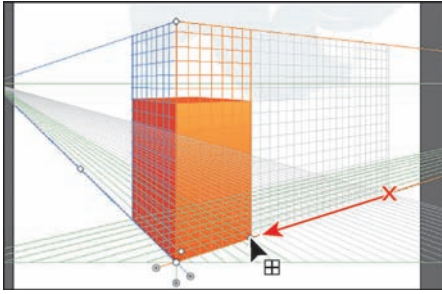
Accoler le point d'ancrage droit.

11. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Sélection > Désélectionner.

Dupliquer du contenu en perspective

Que ce soit par copier-coller ou par une autre méthode, vous pouvez facilement dupliquer du contenu sur la grille. Vous allez à présent dupliquer un objet en perspective, puis déplacer un objet perpendiculairement à un objet existant.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Choisissez Affichage > Grille de perspective > Déverrouiller la grille de façon à pouvoir de nouveau modifier la grille.
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Grille de perspective (📏) et positionnez le pointeur sur le widget de limite droite de la grille (indiquée par le X rouge sur la figure). Lorsque l'aspect du pointeur change (➡), faites glisser vers la gauche jusqu'à atteindre le bord droit du rectangle.

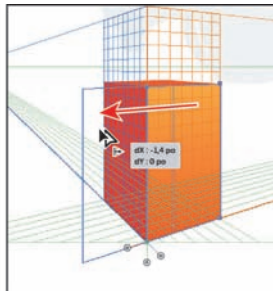
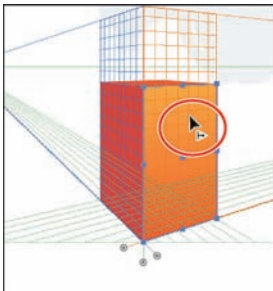


En modifiant la limite du plan de la grille, le nombre de lignes affichées est plus ou moins important.

Vous allez à présent commencer la création d'une autre boîte de produit à gauche de celle existante. Pour cela, vous copierez du contenu.

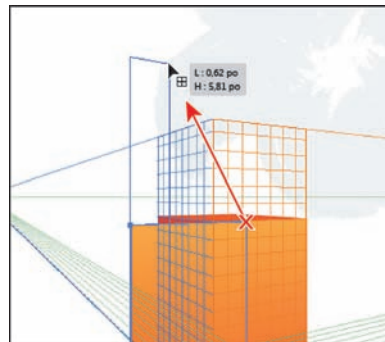
4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection de perspective (🖱️). Sur le plan de la grille de droite, sélectionnez le rectangle au fond en dégradé. Commencez à faire glisser le rectangle vers la gauche. Pendant l'opération, appuyez sur Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS). Lorsque les libellés des dimensions affichent une distance dX d'environ -1,4 pouce, relâchez le bouton de la souris puis les touches de modification.

► **Astuce :** Vous pouvez aussi utiliser la commande Répéter la transformation (Objet > Transformation > Répéter la transformation) ou le raccourci clavier Ctrl+D (Windows) ou Cmd+D (Mac OS) pour déplacer des objets en perspective.



La touche Maj contraint le mouvement à des angles de 45° sur la grille, tandis que la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) permet la copie de l'objet.

5. Faites glisser le point supérieur droit du nouveau rectangle vers le haut et la gauche afin de le rendre plus étroit et plus grand. Arrêtez lorsque les libellés des dimensions affichent une largeur d'environ 0,62 pouce et une hauteur de 5,8 pouces.



► **Astuce :** Pour une meilleure précision, vous pouvez également effectuer un zoom avant sur l'illustration ou changer la taille du rectangle sélectionné dans les champs L et H du panneau Contrôle ou du panneau Transformation (Fenêtre > Transformation).

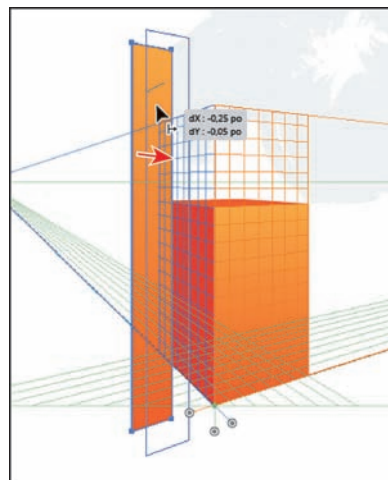
Déplacer des objets perpendiculairement

Le nouveau rectangle étant en place, vous allez le déplacer perpendiculairement à sa position courante. Cette technique se révélera utile lors de la création d'objets parallèles, comme les accoudoirs d'un fauteuil.

● **Note :** Lors du dessin ou du déplacement d'un objet, le raccourci clavier 5, pour le mouvement perpendiculaire, et les raccourcis clavier 1, 2, 3 et 4, pour les changements de plan, ne sont disponibles qu'à partir du clavier principal, non du pavé numérique.

1. Le rectangle étant sélectionné, appuyez sur la touche 5 et faites glisser le rectangle légèrement vers la droite. Lorsque les libellés des dimensions affichent une valeur dX environ égale à 0,25 pouce, relâchez le bouton de la souris puis la touche 5.

Cette action déplace l'objet perpendiculairement à sa position courante. Pendant l'opération, vous pouvez également appuyer sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) de façon à copier l'objet.



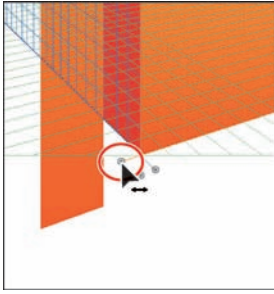
2. Appuyez sur la touche Échap pour masquer la grille de perspective.
3. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Déplacer ensemble des plans et des objets

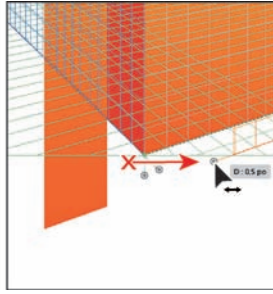
Nous l'avons expliqué au début de la leçon, il est généralement préférable d'ajuster la grille avant de dessiner des objets. Cependant, Illustrator permet de déplacer des objets perpendiculairement, de manière comparable à ce que vous venez de faire, en déplaçant les plans de la grille. Cette technique autorise un déplacement plus précis.

Vous allez à présent déplacer en même temps un plan de la grille et un objet.

1. Appuyez sur Ctrl+Maj+I (Windows) ou Cmd+Maj+I (Mac OS) pour réafficher la grille de perspective.
2. Activez l'outil Zoom (Q) et cliquez à deux reprises, lentement, dans l'angle inférieur gauche sur la boîte d'origine pour en agrandir l'affichage.
3. Activez l'outil Sélection de perspective (P) et positionnez le pointeur sur le point de contrôle du plan de la grille de droite (encerclé sur la figure). Lorsque le pointeur change (P), faites glisser vers la droite jusqu'à voir apparaître D : 0.5 dans les libellés des dimensions. Relâchez alors le bouton de la souris. Cette action déplace le plan de la grille de droite, non les objets qui s'y trouvent.



Positionner le pointeur.

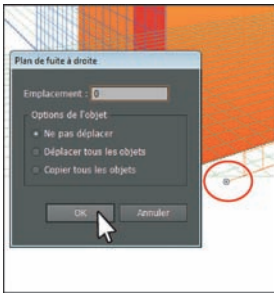


Faire glisser le plan de la grille de droite.

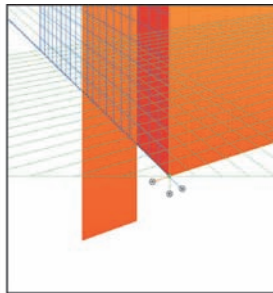
Notez que le plan s'est déplacé, mais que l'illustration n'a pas bougé. Vous allez à présent remettre le plan de la grille de droite à sa position d'origine.

4. Double-cliquez sur le point de contrôle du plan de la grille de droite que vous venez de faire glisser (encadré sur la figure). Dans la boîte de dialogue Plan de fuite à droite, fixez Emplacement à **0 in**, vérifiez que la case Ne pas déplacer est sélectionnée et cliquez sur OK.

► **Astuce :** Si vous déplacez un plan en utilisant le point de contrôle du plan de la grille, vous pouvez également choisir **Édition > Annuler Modifier la grille de perspective** pour remettre le plan à sa position d'origine.



Modifier le point de contrôle du plan de la grille.

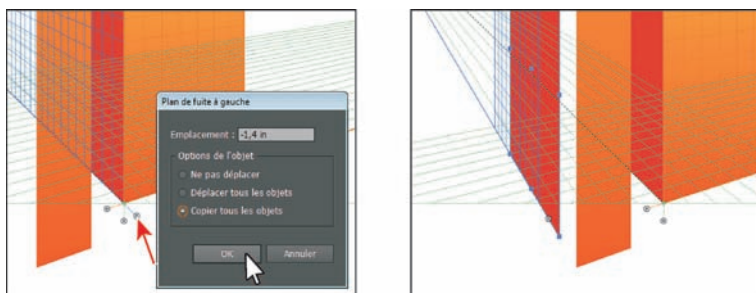


Le résultat.

Dans la boîte de dialogue Plan de fuite à droite, l'option Ne pas déplacer permet de déplacer le plan de la grille sans toucher aux objets associés. L'option Copier les objets sélectionnés déplace le plan de la grille, en embarquant une copie des objets du plan au cours de l'opération.

L'emplacement commence à 0, c'est-à-dire au point de situation. Ce point est indiqué par le petit losange vert au-dessus du point de contrôle du plan de la grille horizontale.

5. Avec l'outil Sélection de perspective, double-cliquez sur le point de contrôle du plan de la grille de gauche (indiqué par la flèche sur la figure). Dans la boîte de dialogue Plan de fuite à gauche, fixez Emplacement à **-1,4 in**, cochez Copier tous les objets et cliquez sur OK. Vous déplacez le plan de gauche vers la gauche (les valeurs positives le déplacent vers la droite) et copiez le rectangle en déplaçant également cette copie.

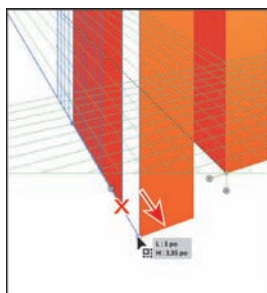


► **Astuce :** Si vous sélectionnez un ou plusieurs objets sur le premier plan de la grille et si vous faites ensuite glisser le point de contrôle de la grille en appuyant sur la touche Maj, vous verrez que seuls les objets sélectionnés sont déplacés avec le plan de la grille.

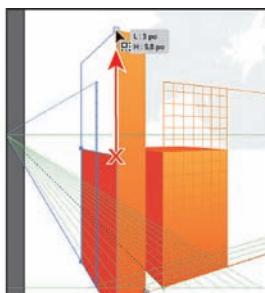
De nombreuses commandes au clavier sont associées aux déplacements des plans de la grille. Vous pouvez appuyer sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faire glisser un point de contrôle du plan de la grille pour déplacer le plan et copier son contenu. En appuyant sur la touche Maj, vous déplacez les objets avec le plan de la grille sans les copier.

Vous allez à présent redimensionner le nouveau rectangle afin qu'il devienne le côté gauche de la grande boîte. Pour les étapes suivantes, prenez la figure en référence.

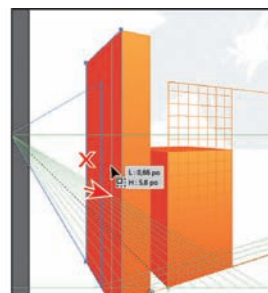
6. Faites glisser le point inférieur droit du nouveau rectangle de façon à l'accoler au point inférieur gauche du grand rectangle.
7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
8. Faites glisser le point supérieur droit du nouveau rectangle de façon à l'accoler au point supérieur gauche du grand rectangle.
9. Faites glisser le point central gauche du rectangle vers la droite jusqu'à obtenir une largeur d'environ 0,65 pouce dans les libellés des dimensions.



Faire glisser le point inférieur droit.



Faire glisser le point supérieur droit.



Changer la largeur.

10. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Associer des objets à une perspective

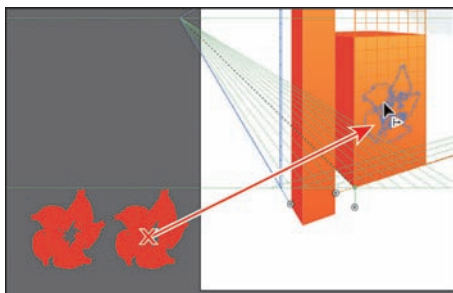
Si vous avez déjà créé des objets sans utiliser la grille de perspective, Illustrator vous permet de les associer au plan actif sur la grille de perspective. Vous allez à présent accrocher un logo en forme de fleur aux deux boîtes.

1. Si nécessaire, choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

2. L'outil Sélection de perspective (👁️) étant activé dans le panneau Outils, choisissez Grille de droite(3) dans le widget de changement de plan afin d'être certain que la fleur sera ajoutée au plan de la grille de droite.



3. Avec l'outil Sélection de perspective, faites glisser l'une des fleurs rouges depuis l'angle inférieur gauche du plan de travail sur le côté droit de la plus grande boîte.



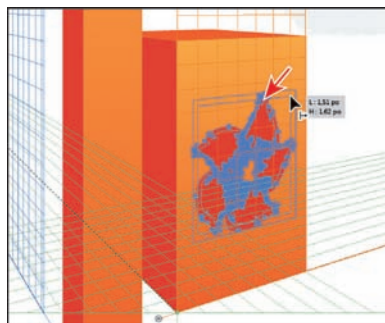
L'illustration est ajoutée au plan de la grille sélectionné dans le widget de changement de plan et se trouve derrière les rectangles dans l'ordre de superposition.

- **Note :** Au lieu de faire glisser l'objet sur le plan avec l'outil Sélection de perspective, vous pouvez également le sélectionner avec cet outil, choisir le plan en utilisant le widget de changement de plan et choisir ensuite Objet > Perspective > Joindre au plan actif. Le contenu est alors ajouté au plan actif, mais son aspect ne change pas.

4. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan.
5. Choisissez Affichage > Zoom avant, à plusieurs reprises, pour agrandir l'affichage des boîtes.

Vous allez à présent réduire la taille de la fleur.

6. Avec l'outil Sélection de perspective, appuyez sur Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS) et faites glisser le point supérieur droit de la forme de la fleur vers le centre jusqu'à obtenir une largeur d'environ 1,5 pouce dans les libellés des dimensions. Le déplacement devrait être court.



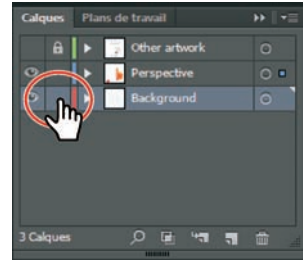
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Dessiner sans grille active

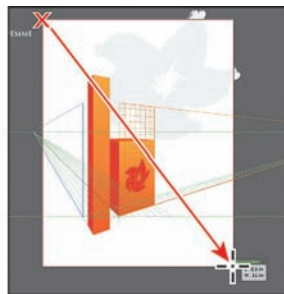
Vous devrez parfois dessiner ou ajouter du contenu qui n'a pas besoin d'être en perspective. Dans ce cas, vous pouvez sélectionner Aucune grille active dans le widget de changement de plan de façon à dessiner un objet sans tenir compte de la grille. Vous allez à présent ajouter un rectangle pour former l'arrière-plan de la publicité.

► **Astuce :** Vous pouvez également sélectionner le plan actif en utilisant les raccourcis clavier : 1=Grille de gauche, 2=Grille horizontale, 3=Grille de droite, 4=Aucune grille active.

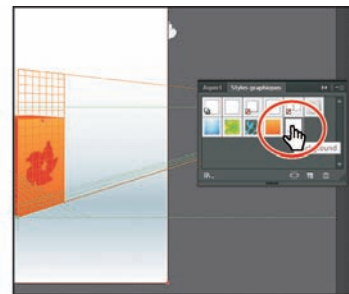
1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Dans ce panneau, sélectionnez le calque Background. Cliquez sur l'icône de cadenas (🔒) à gauche du nom Background de façon à déverrouiller le contenu de ce calque. Gardez le panneau affiché.
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Rectangle (▭). Dans le widget de changement de plan, cliquez sur Aucune grille active(4). Vous allez ainsi pouvoir ajouter du contenu sans la perspective.
4. En partant de l'angle supérieur gauche du plan de travail, faites glisser vers le bas en direction de son angle inférieur droit. Vous créez un rectangle de la taille du plan de travail.
5. Ouvrez le panneau Styles graphiques en cliquant sur son icône (🎨). Le nouveau rectangle étant sélectionné, positionnez le pointeur sur la vignette du style graphique dont l'infobulle affiche "Background" et cliquez pour appliquer ce style.



Sélectionner Aucune grille active.

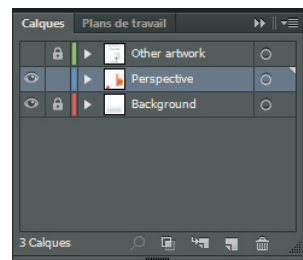


Créer le rectangle.



Appliquer le style graphique.

6. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan.
7. Dans le panneau Calques, cliquez sur la colonne d'édition à gauche du nom Background de façon à verrouiller le contenu de ce calque.
8. Activez le calque Perspective pour que le contenu que vous allez ajouter le soit sur ce calque. Fermez le panneau Calques en cliquant sur son onglet.
9. Choisissez Sélection > Désélectionner (si nécessaire).



Ajouter et modifier du texte en perspective

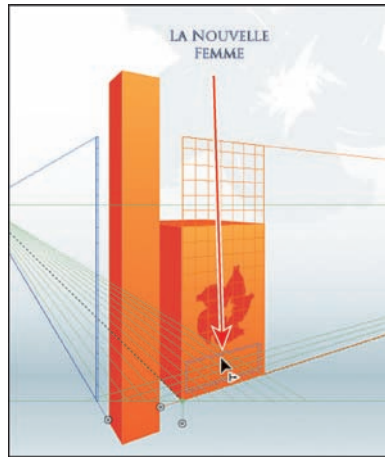
Lorsque la grille est affichée, vous ne pouvez pas ajouter directement du texte sur un plan de perspective. Cependant, vous pouvez mettre du texte en perspective après

l'avoir créé en dehors de la grille de perspective. Vous allez à présent ajouter du texte et le modifier en perspective.

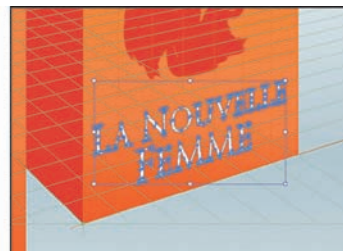
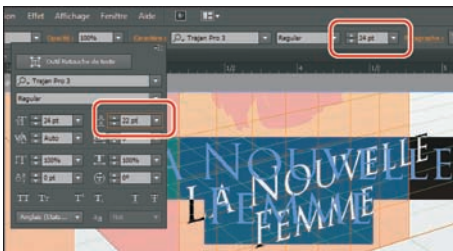
1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Texte (T). Cliquez dans une zone vide du plan de travail, saisissez **La Nouvelle**, appuyez sur Entrée ou Retour, et saisissez **Femme**.
2. Sélectionnez le texte avec l'outil Texte. Dans le panneau Contrôle, changez la police à **Trajan Pro 3**, vérifiez que le style de police est Regular et fixez le corps à **20 pt**.
3. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Centrer (☐) de façon à centrer le texte.
4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection de perspective (P). Appuyez sur la touche 3 pour sélectionner la Grille de droite dans le widget de changement de plan. Faites glisser le texte sous la fleur rouge que vous avez ajoutée sur le côté droit de la grande boîte.
5. L'objet de texte étant sélectionné, double-cliquez sur le texte avec l'outil Sélection de perspective afin d'entrer en mode Isolation. L'outil Texte (T) est sélectionné automatiquement.
6. Double-cliquez sur le mot "Femme" et, dans le panneau Contrôle, fixez le corps à **24 pt**. Cliquez sur le mot "Caractère" et changez l'interligne à **22 pt**. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Caractère.
7. Sélectionnez l'intégralité du texte et fixez la couleur de fond à **White**.
8. Appuyez sur la touche Échap jusqu'à sortir du mode Isolation.



● **Note :** Si les options de formatage ne sont pas visibles dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot "Caractère" pour afficher le panneau correspondant.




▶ **Astuce :** Vous pouvez aussi entrer en mode Isolation pour modifier le texte, en cliquant sur le bouton Modifier le texte (P) dans le panneau Contrôle. Pour sortir du mode Isolation, vous pouvez également cliquer deux fois sur la flèche grise qui se trouve sous l'onglet du document en partie supérieure de la fenêtre de document.



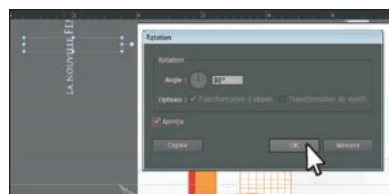
● **Note :** Nous avons réalisé un zoom avant pour faciliter la modification du texte.

Déplacer un plan en fonction d'un objet

Lorsque vous souhaitez dessiner ou associer des objets en perspective sur la même profondeur ou hauteur qu'un objet existant, comme la boîte de plus grande hauteur, vous pouvez ajuster la grille correspondante à la hauteur ou à la profondeur souhaitée. Vous allez à présent déplacer le plan de la grille de droite à la même profondeur que le côté droit de la grande boîte et ajouter du texte.


1. Activez l'outil Sélection () et cliquez sur le texte blanc "La Nouvelle Femme" qui se trouve dans l'angle supérieur gauche du plan de travail.


2. Choisissez Objet > Transformation > Rotation. Dans la boîte de dialogue Rotation, fixez Angle à 90°, cochez Aperçu et cliquez sur OK.

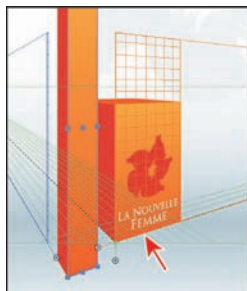


Vous constaterez que, la plupart du temps, il est préférable de faire pivoter du contenu *avant* de l'amener en perspective.

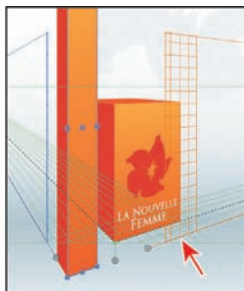
● **Note :** Les lignes de la grille sur le plan de la grille de droite ne recouvriront pas le côté droit de la grande boîte. Ce n'est pas gênant. Imaginez que ces lignes se prolongent à l'infini sur le même plan.

3. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Sélection de perspective (). Cliquez sur le côté droit de la grande boîte. Choisissez Objet > Perspective > Déplacer le plan pour qu'il corresponde à l'objet. Désormais, tout ce que vous ajouterez au plan de la grille de droite se trouvera au même niveau de profondeur que le côté droit de la grande boîte.

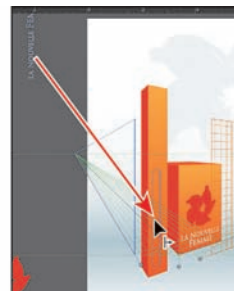
4. Avec l'outil Sélection de perspective (), faites glisser le texte que vous avez fait pivoter dans l'angle inférieur gauche du côté droit de la grande boîte (aidez-vous de la figure).



Le plan avant son déplacement.




Le plan après son déplacement.



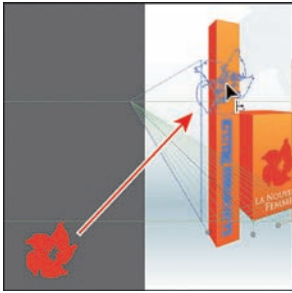
Le texte en place.

5. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan pour placer le texte devant la boîte. Vous allez terminer la grande boîte en y ajoutant une fleur rouge.

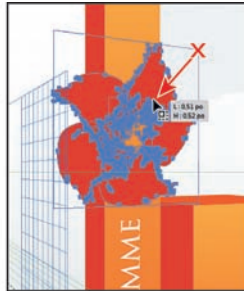
6. Avec l'outil Sélection de perspective () activé, vérifiez que Grille de droite(3) est sélectionné dans le widget de changement de plan.

7. Avec l'outil Sélection de perspective, faites glisser la dernière fleur rouge depuis l'angle inférieur gauche du plan de travail sur le côté droit de la grande boîte, juste au-dessus du texte.

8. Choisissez Objet > Disposition > Premier plan.
9. Choisissez Affichage > Zoom avant, à plusieurs reprises, pour agrandir l'affichage.
10. Avec l'outil Sélection de perspective, appuyez sur Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS), et faites glisser le point supérieur droit de la forme de la fleur vers le centre jusqu'à obtenir une largeur d'environ 0,5 pouce dans les libellés des dimensions. Mettez la fleur à l'emplacement indiqué sur la figure.



Faire glisser la fleur en perspective.



Redimensionner la fleur.



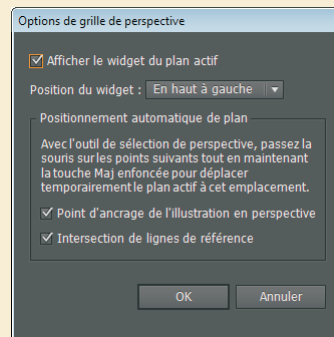
Le résultat final.

11. Avec l'outil Sélection de perspective (⌘), cliquez sur le texte blanc "LA NOUVELLE FEMME" et choisissez Objet > Disposition > Premier plan pour le mettre devant la fleur.
12. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Positionner automatiquement un plan

En recourant aux options de positionnement automatique des plans, vous avez toute latitude pour déplacer provisoirement le plan actif au seul passage du pointeur de la souris sur le point d'ancrage ou le point d'intersection des lignes de référence en appuyant sur la touche Maj.

Les options de positionnement automatique des plans sont disponibles dans la boîte de dialogue Options de grille de perspective. Pour l'afficher, cliquez deux fois sur l'icône de l'outil Grille de perspective (⌘) ou sur celle de l'outil Sélection de perspective (⌘) dans le panneau Outils.





Extrait de l'Aide d'Illustrator

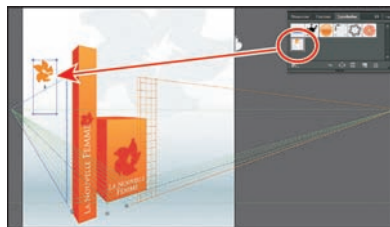
Ajouter des symboles à la grille de perspective


● **Note :** Les symboles que vous souhaitez ajouter en perspective ne doivent pas comprendre certains éléments, comme des images bitmap, des enveloppes ou des fichiers de dégradés.

● **Note :** Pour de plus amples informations sur les symboles, consultez la Leçon 14, "Les symboles".

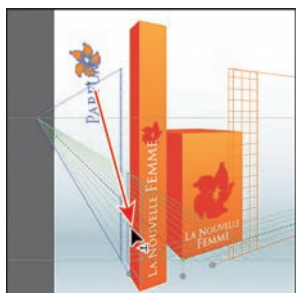
Lorsque la grille est affichée, l'ajout de symboles à un plan de perspective est une bonne manière de placer plusieurs éléments identiques, comme des fenêtres. À l'instar du texte, vous pouvez insérer des symboles en perspective après les avoir créés en mode Normal. Vous allez ajouter une fleur aux boîtes.

1. Avec l'outil Sélection de perspective () , cliquez sur le côté gauche de la boîte la plus haute. Cela permet d'activer le plan de la grille approprié dans le widget de changement de plan, car la sélection d'un contenu associé à la grille sélectionne également le plan de la grille sur lequel il se trouve.
2. Ouvrez le panneau Symboles en cliquant sur son icône () sur la droite de l'espace de travail. Faites glisser le symbole Orange Flower depuis ce panneau vers le côté gauche de la grande boîte. Notez que le symbole n'est pas en perspective.



3. Avec l'outil Sélection de perspective, faites glisser le symbole sélectionné vers la partie inférieure du côté gauche de la grande boîte afin de l'associer au plan de la grille de gauche.
4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom () et cliquez à plusieurs reprises sur l'instance du symbole de fleur afin d'en agrandir l'affichage.

5. Activez l'outil Sélection de perspective. Appuyez sur la touche Maj et faites glisser le point supérieur central vers le bas jusqu'à ce que l'instance du symbole tienne à l'intérieur du côté de la boîte.

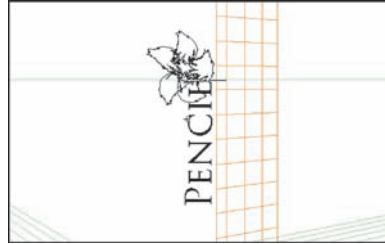


Modifier des symboles en perspective

Après que vous avez placé des symboles en perspective, vous voudrez peut-être les modifier. Sachez que certaines opérations, comme remplacer un symbole ou rompre un lien vers une instance de symbole, n'ont pas d'effet sur les symboles en perspective. Vous allez à présent modifier le symbole de la fleur.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Dans le panneau Symboles, double-cliquez sur la vignette Orange Flower. Vous entrez en mode modification de symboles et le reste de l'illustration est masqué sur le plan de travail.

3. Choisissez Affichage > Tracés afin qu'il soit plus facile de voir le texte en blanc.
4. Appuyez deux fois sur Ctrl++ (Windows) ou Cmd++ (Mac OS) pour agrandir l'affichage de la grille.
5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Texte (T). Positionnez le pointeur sur le texte "PARFUM" et double-cliquez pour sélectionner ce texte. Saisissez **Pencil**.
6. Choisissez Affichage > Aperçu puis appuyez deux fois sur la touche Échap pour quitter le mode Isolation.
7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
Notez que l'instance du symbole placée sur le côté gauche de la boîte a été actualisée.
8. Choisissez Sélection > Désélectionner (si nécessaire) puis Fichier > Enregistrer.



● **Note :** Pour modifier un symbole qui est associé à la grille de perspective, vous pouvez également le sélectionner et cliquer sur le bouton Modifier le symbole (🔗) dans le panneau Contrôle. Avec les deux méthodes, une boîte de dialogue signale que vous allez modifier la définition du symbole.

Associer du contenu en perspective

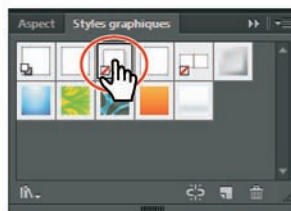
En associant du contenu de la grille, vous pouvez réunir plusieurs objets dans un groupe afin qu'ils soient traités comme une seule entité, à l'instar des groupes créés en dehors de la perspective. Vous allez à présent associer du contenu, pour ensuite lui appliquer une ombre portée.

1. Activez l'outil Sélection de perspective (👁️) et positionnez le pointeur à côté du point inférieur droit de la plus petite boîte. Tracez un rectangle de sélection sur le côté droit de la boîte, le texte en blanc et la fleur rouge.
2. Choisissez Objet > Associer.
3. Ouvrez le panneau Styles graphiques en cliquant sur son icône (🎨). Cliquez sur le style graphique nommé Drop Shadow pour l'appliquer au nouveau groupe.
4. Choisissez Sélection > Désélectionner.
5. Avec l'outil Sélection de perspective, tout en appuyant sur Maj, cliquez sur les côtés gauche et droit de la plus grande boîte, puis choisissez Objet > Associer.
6. Le groupe étant sélectionné, cliquez sur le style graphique Drop Shadow dans le panneau Styles pour le lui appliquer.

● **Note :** Si vous associez des objets qui se trouvent sur des plans de la grille différents, vous ne pourrez pas les déplacer comme une entité unique.



Associer le contenu.



Appliquer le style graphique.



Appliquer à nouveau le style.

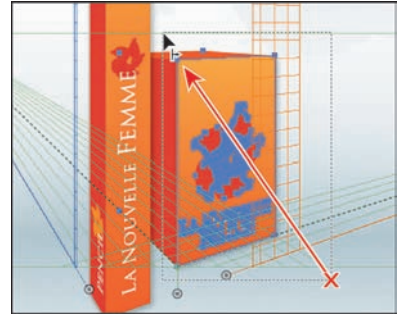
Annuler la perspective d'un contenu

Il arrivera que vous souhaitiez réutiliser des objets actuellement en perspective ou que vous vouliez dissocier un objet d'un plan de la grille. Illustrator permet de libérer un objet de son plan de perspective, mais il apparaît toujours en perspective (son aspect ne change pas).

Nous voulons utiliser sur la publicité une version réduite de la grande boîte et la placer en partie inférieure. Vous allez copier et coller le contenu en perspective puis retirer cette copie de la perspective.

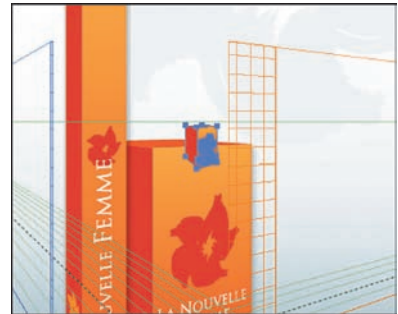
● **Note :** Votre pointeur peut ne pas correspondre à celui de la figure. Ce n'est pas gênant. Son aspect varie selon le dernier côté de la boîte sélectionné.

1. Faites glisser l'outil Sélection de perspective (⌘) sur la plus petite boîte pour en sélectionner le contenu.
2. Choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller.
3. Choisissez Objet > Perspective > Annuler la perspective.
4. Choisissez Objet > Associer pour regrouper l'ensemble des objets.



5. Choisissez Objet > Transformation > Mise à l'échelle. Dans la boîte de dialogue Mise à l'échelle, modifiez les options suivantes :
 - Uniforme : 20 % ;
 - Mise à l'échelle des contours et des effets : cochée.

Cliquez sur OK.





6. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Dans ce panneau, cliquez sur la colonne de visibilité à gauche du calque Other artwork. Fermez le panneau Calques en cliquant à nouveau sur son icône.
7. Activez l'outil Sélection (⌘) et déplacez le groupe de la petite boîte vers le bas, à gauche du texte "Order online today at our website."
8. Choisissez Sélection > Désélectionner.
9. Appuyez sur Ctrl+Maj+I (Windows) ou Cmd+Maj+I (Mac OS) pour masquer la grille de perspective.
10. Choisissez Fichier > Enregistrer puis Fichier > Fermer.

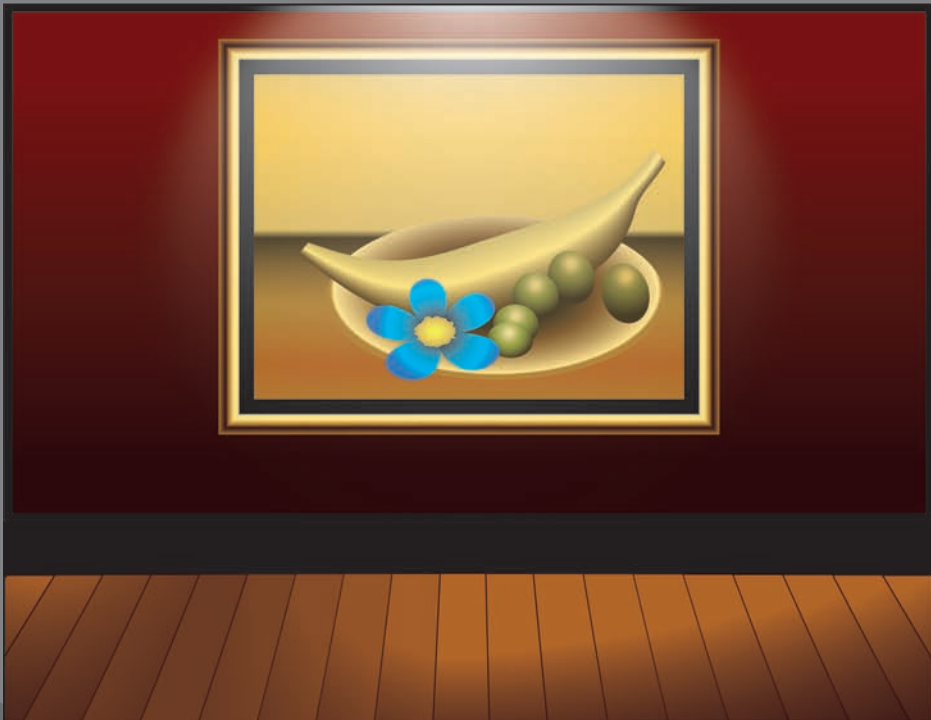


Questions de révision

1. Il existe trois grilles prédéfinies. Décrivez brièvement leurs utilisations.
2. Comment pouvez-vous afficher ou masquer la grille de perspective ?
3. Avant de dessiner du contenu sur un plan de la grille, que devez-vous faire pour être certain que l'objet se trouve sur le plan approprié ?
4. Que permet un double-clic sur un point de contrôle du plan de la grille ?
5. Comment pouvez-vous déplacer un objet perpendiculairement à la grille ?

Réponses

1. Une perspective à un point est très utile pour dessiner des routes, des voies ferrées ou des bâtiments vus de face. Une perspective à deux points permet de dessiner un cube, comme un bâtiment, ou deux routes partant au loin, et possède en général deux points de fuite. Une perspective à trois points est souvent employée avec des bâtiments vus du dessus ou du dessous. Outre les points de fuite pour chaque mur, il existe un point de fuite montrant les murs s'enfonçant dans le sol ou s'élevant dans les airs.
2. Il existe plusieurs méthodes : a) activer l'outil Grille de perspective () dans le panneau Outils ; b) choisir Affichage > Grille de perspective > Afficher la grille/Masquer la grille ; c) appuyer sur Maj+Ctrl+I (Windows) ou Maj+Cmd+I (Mac OS). Pour masquer la grille, il est également possible d'appuyer sur la touche Échap lorsque l'outil Sélection de perspective ou Grille de perspective est actif.
3. On doit sélectionner le plan de la grille approprié. Pour cela, il faut : le choisir dans le widget de changement de plan ; utiliser les raccourcis clavier Grille de gauche (1), Grille horizontale (2), Grille de droite (3) ou Aucune grille active (4) ; avec l'outil Sélection de perspective () , sélectionner du contenu sur la grille à activer.
4. Double-cliquer sur un point de contrôle du plan de la grille permet de déplacer ce plan. On peut préciser si le contenu associé au plan doit être déplacé et s'il doit être copié au cours de l'opération.
5. L'outil Sélection de perspective étant actif, on appuie sur la touche 5 et on fait glisser l'objet.



Les fonds en dégradé sont des dégradés progressifs contenant au moins deux couleurs. Vous vous servirez de l'outil et/ou du panneau Dégradé de couleurs pour créer ou modifier un dégradé de couleurs. L'outil Dégradé de formes combine les formes et les couleurs d'un objet pour créer un nouvel objet dégradé ou une série de formes intermédiaires.

DÉGRADÉS DE FORMES ET DE COULEURS

10

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- créer et enregistrer des dégradés ;
- appliquer et modifier un dégradé sur un contour ;
- appliquer et modifier un dégradé radial ;
- ajouter des couleurs à un dégradé ;
- régler la direction d'un dégradé de couleurs ;
- régler l'opacité d'une couleur dans un dégradé ;
- créer un dégradé de formes de plusieurs objets avec étapes intermédiaires ;
- créer des dégradés de couleurs lissées entre objets ;
- modifier un dégradé, sa forme et sa couleur.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Vous allez explorer différentes manières de créer vos propres couleurs et dégradés de couleurs, et la façon de joindre des couleurs et des formes à l'aide du panneau et de l'outil Dégradé de couleurs, ainsi que de l'outil Dégradé de formes.

Avant de commencer, vous devez restaurer les préférences par défaut d'Adobe Illustrator. Vous ouvrirez ensuite l'illustration terminée de cette leçon, pour voir ce que vous allez créer.

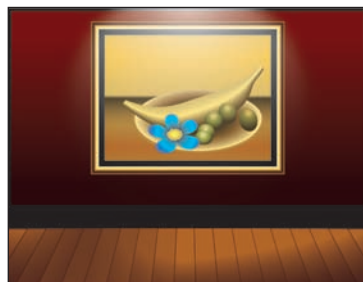
1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L10end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson10 sur votre disque dur.

4. Choisissez Affichage > Zoom arrière pour réduire la vue de l'illustration terminée, si vous souhaitez la conserver à l'écran pendant que vous travaillez. Aidez-vous de l'outil Main [☞] pour placer l'image où bon vous semble dans la fenêtre. Sinon, choisissez Fichier > Fermer.



Pour commencer, vous allez ouvrir un fichier d'illustration existant.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

5. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L10start.ai, situé dans le dossier Lesson10 sur votre disque dur.

6. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **galerie.ai** et sélectionnez le dossier Lesson10. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (.ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.



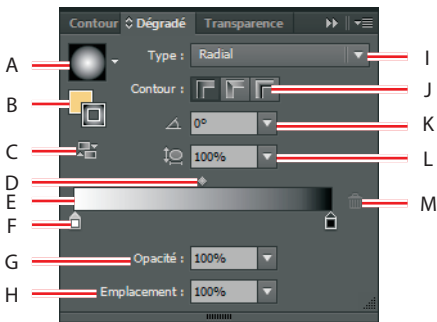
7. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le commutateur d'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

Les dégradés de couleurs

Un *fond en dégradé* est un dégradé progressif entre au moins deux couleurs. Il comprend toujours une couleur de départ et une couleur d'arrivée. Dans Illustrator, vous pouvez créer différents types de fonds en dégradé, dont des dégradés *linéaires*, dans lesquels la couleur de départ devient progressivement la couleur d'arrivée en suivant une ligne, et des dégradés *radiaux*, dans lesquels la couleur de départ rayonne à partir du centre vers l'extérieur pour arriver à la couleur d'arrivée. Vous pouvez aisément créer vos propres dégradés ou employer ceux fournis avec Adobe Illustrator, les modifier et les enregistrer en tant que nuances pour les utiliser plus tard.

Le panneau Dégradé de couleurs (Fenêtre > Dégradé de couleurs) et l'outil Dégradé de couleurs (☐) permettent d'appliquer, de créer et de modifier des dégradés. Dans le panneau Dégradé de couleurs, la case Fond ou Contour en dégradé indique les couleurs et le type du dégradé qui sera appliqué au fond ou au contour d'un objet.



- A. Case Fond en dégradé
- B. Fond/Contour en dégradé
- C. Inverser le dégradé
- D. Point médian
- E. Curseur de dégradé
- F. Étape de couleur
- G. Opacité
- H. Emplacement
- I. Type de dégradé
- J. Options de dégradé de contour
- K. Angle
- L. Format des pixels
- M. Supprimer la couleur de dégradé

Dans le panneau Dégradé de couleurs, l'étape de dégradé gauche (libellé F – aussi appelée *étape de couleur*) sous le curseur de dégradé définit la couleur de départ ; l'étape de dégradé droite définit la couleur finale. Une *étape de couleur de dégradé* représente le point auquel un dégradé passe d'une couleur à la suivante. Vous pouvez ajouter d'autres étapes de couleur en cliquant sur le curseur de dégradé. Lorsque vous double-cliquez sur une étape de couleur, vous ouvrez un panneau dans lequel vous pouvez sélectionner une couleur à partir de nuances, des curseurs de couleur ou de la pipette.

Créer et appliquer un fond en dégradé linéaire

Dans le cas du dégradé linéaire à deux couleurs le plus simple, la couleur de départ (l'étape de couleur de gauche) devient progressivement la couleur d'arrivée (l'étape de couleur de droite) en suivant une ligne. Vous commencerez par créer un fond en dégradé pour la forme d'arrière-plan.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Activez l'outil Sélection (☛) et cliquez pour sélectionner le grand rectangle d'arrière-plan avec un fond jaune et un contour noir.

L'arrière-plan est coloré d'un fond jaune et d'un contour noir, comme l'indiquent les cases Fond et Contour au bas du panneau Outils. La case Dégradé, placée sous ces cases, signale le dernier dégradé de couleurs employé. Le fond en dégradé par défaut est le dégradé noir et blanc.

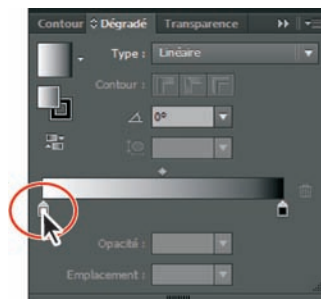
3. En partie basse du panneau Outils, cliquez sur la case Fond pour l'activer, puis sur la case Dégradé (■) placée en dessous.

Le dégradé noir et blanc par défaut s'affiche dans la case Fond et est appliqué à la forme d'arrière-plan sélectionnée. Le panneau Dégradé de couleurs s'ouvre également.



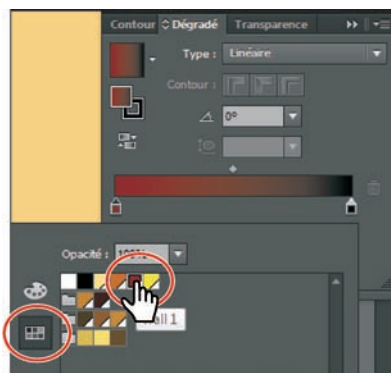
4. Dans le panneau Dégradé de couleurs, double-cliquez sur l'étape de dégradé blanche à l'extrême gauche afin de sélectionner la couleur de départ.

Lorsque vous double-cliquez sur une étape de couleur, un nouveau panneau s'affiche. Il vous permet de modifier la couleur de l'étape en utilisant les nuances ou le panneau Couleur.



● **Note :** Dans cette leçon, les couleurs que vous utiliserez pour les dégradés ont été enregistrées dans des groupes de couleurs, définis en fonction des objets concernés.

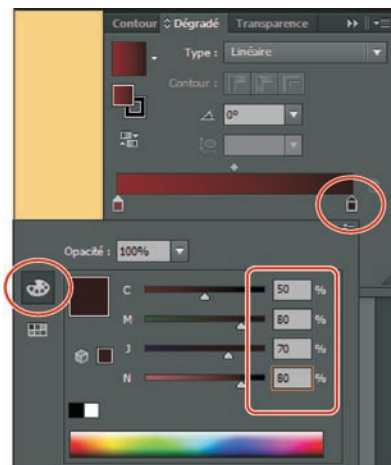
5. Dans le panneau qui s'affiche, cliquez sur le bouton Nuancier (■). Sélectionnez la nuance rouge nommée wall 1. Le dégradé change sur le plan de travail. Pour fermer le panneau Nuancier, appuyez sur Échap ou cliquez sur une zone vierge du panneau Dégradé de couleurs.



6. Double-cliquez sur l'étape de couleur noire placée sur le côté droit du curseur de dégradé (encerclée sur la figure) afin de modifier la couleur associée.

► **Astuce :** Pour passer d'un champ de texte à l'autre, appuyez sur Tab. Appuyez sur Entrée ou Retour pour appliquer la dernière valeur saisie.

7. Dans le panneau qui s'affiche, cliquez sur le bouton Couleur (■) pour ouvrir le panneau du même nom. Dans le menu du panneau Couleur (☰), choisissez CMJN si ce mode n'est pas déjà actif. Changez les valeurs à C=50, M=80, J=70, N=80. Après avoir saisi la dernière valeur, cliquez dans une zone vide du panneau Dégradé de couleurs pour y revenir.



Vous allez à présent enregistrer le dégradé dans le panneau Nuancier.

8. Pour enregistrer le dégradé, cliquez sur le bouton du menu Dégradé (☑), à gauche de “Type:”, puis sur le bouton Ajouter au nuancier (📁) placé dans la partie inférieure du panneau qui s’affiche.

Le menu Dégradé affiche la liste de tous les dégradés prédéfinis et enregistrés parmi lesquels vous pouvez choisir.

9. Ouvrez le panneau Nuancier en cliquant sur son icône (📁) sur la droite de l’espace de travail. Dans ce panneau, double-cliquez sur Nouvelle nuance de dégradé 1 pour ouvrir la boîte de dialogue Options de nuances.

10. Dans la boîte de dialogue Options de nuances, saisissez **Arrière-plan mur** dans le champ Nom de la nuance et cliquez sur OK.

11. Pour afficher uniquement les nuances de dégradés dans le panneau Nuancier, cliquez sur le bouton Afficher le menu de types de nuances (☑), placé au bas de ce panneau, et choisissez Afficher les nuances de dégradé dans le menu.

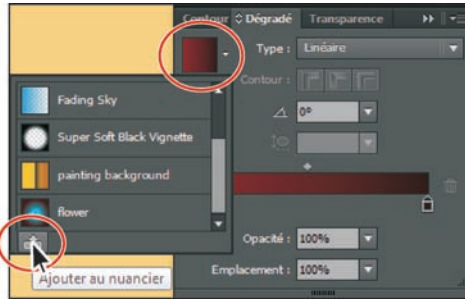
12. Le rectangle étant toujours sélectionné sur le plan de travail, testez d’autres dégradés à partir du panneau Nuancier.

13. Avant de passer à l’étape suivante, cliquez sur le dégradé Arrière-plan mur que vous venez d’enregistrer afin d’être certain qu’il est appliqué.

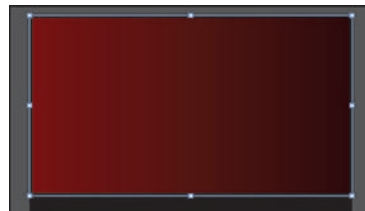
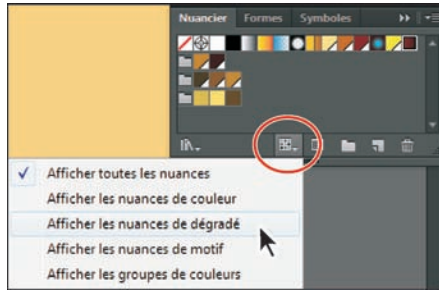
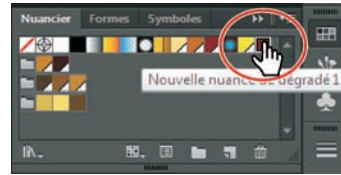
Notez que certains dégradés possèdent plus de deux couleurs. Vous apprendrez à créer ce type de dégradé plus loin.

14. Cliquez sur le bouton Afficher le menu de types de nuances (☑), placé au bas du panneau Nuancier, et choisissez Afficher toutes les nuances.

15. Choisissez Fichier > Enregistrer, en laissant le rectangle sélectionné.



► **Astuce :** Une autre méthode pour enregistrer un dégradé consiste à sélectionner un objet ayant un fond ou un contour en dégradé puis à cliquer sur la case Fond ou Contour dans le panneau Outils et, enfin, à cliquer sur le bouton Nouvelle nuance (📁) situé en bas du panneau Nuancier.




Régler la direction et l'angle d'un dégradé de couleurs

Une fois que vous avez peint un objet avec un dégradé de couleurs, vous pouvez ensuite régler la direction, l'origine et les points de départ et d'arrivée du dégradé à l'aide de l'outil Dégradé de couleurs.

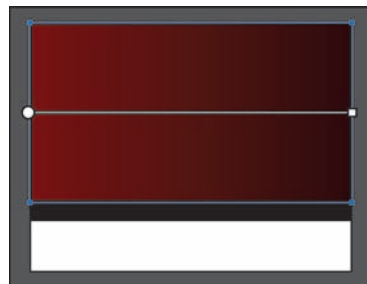
C'est ce que vous allez faire avec le fond en dégradé de la forme d'arrière-plan.

► **Astuce :** Vous pouvez masquer la barre de dégradé en choisissant Affichage > Masquer l'annoteur de dégradé de couleurs. Pour la réactiver, choisissez Affichage > Afficher l'annoteur de dégradé de couleurs.

● **Note :** Déplacer le pointeur sur différentes zones de la barre de dégradé peut le faire changer. Cela indique une fonctionnalité différente.

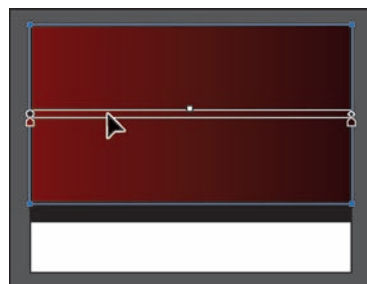
1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Dégradé de couleurs ().

L'outil Dégradé de couleurs fonctionne uniquement sur des objets sélectionnés remplis d'un dégradé. La barre de dégradé horizontale (l'annoteur) qui s'affiche au milieu du rectangle indique la direction du dégradé, le plus grand cercle fixe le point de départ du dégradé (la première étape de couleur) et le petit carré indique le point final (la dernière étape de couleur).



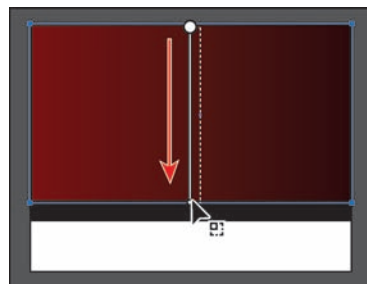
2. Déplacez le pointeur au-dessus de l'annoteur de dégradé.

La barre devient un curseur de dégradé, comparable à celui du panneau Dégradé de couleurs. Vous pouvez vous en servir pour, entre autres, modifier les couleurs sans ouvrir le panneau Dégradé de couleurs.



3. Avec l'outil Dégradé de couleurs, cliquez sur le bord supérieur du rectangle tout en appuyant sur la touche Maj et faites glisser vers le bas afin de modifier la position et la direction des couleurs de départ et de fin du dégradé. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.

La touche Maj utilisée permet de contraindre le dégradé à des angles de 45°.

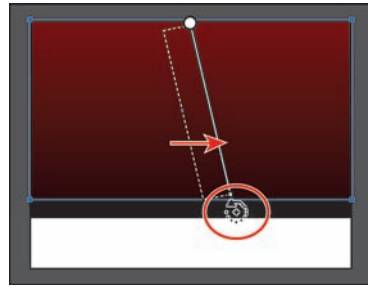


4. Entraînez-vous à modifier le dégradé du rectangle. Par exemple, faites glisser l'outil à l'intérieur du rectangle pour créer un dégradé court avec des couleurs distinctes, ou faites-le glisser sur une distance plus longue en dehors du rectangle pour créer un dégradé plus long avec des nuances plus subtiles. Vous pouvez également le faire glisser de la couleur de fin vers la couleur de début, et *vice versa*, pour transposer les couleurs et inverser la direction du mélange.

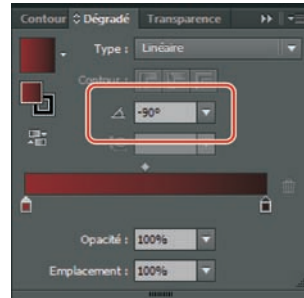
5. Si vous avez modifié la direction du dégradé, avant de passer à l'étape suivante, *répétez les instructions de l'étape 3*.

6. Avec l'outil Dégradé de couleurs, placez le pointeur juste à côté du petit carré blanc en bas de l'annotateur de dégradé. Une icône de rotation (🌀) apparaît. Cliquez et faites glisser vers la droite de manière à faire pivoter le dégradé dans le rectangle.

L'annotateur de dégradé tourne pour indiquer quelle sera la direction du dégradé lorsque vous relâchez le bouton de la souris.



7. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Dégradé de couleurs de manière à afficher le panneau de même nom. Dans le champ Angle, fixez l'angle de rotation à -90° afin de remettre le dégradé à la verticale. Validez en appuyant sur Entrée ou Retour.
8. Le rectangle d'arrière-plan étant toujours sélectionné, choisissez Objet > Verrouiller > Sélection.

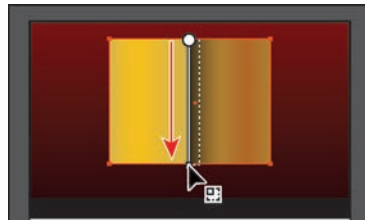
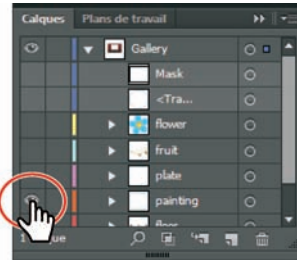


● **Note :** Saisir l'angle de rotation du dégradé dans le panneau Dégradé de couleurs, au lieu de l'ajuster directement sur le plan de travail, permet d'obtenir cohérence et précision.

Appliquer un contour en dégradé

Vous pouvez également appliquer un contour en dégradé à un objet. Contrairement au dégradé appliqué au fond de l'objet, celui du contour de l'objet ne peut pas être modifié à l'aide de l'outil Dégradé de couleurs. Vous allez à présent appliquer un fond et un contour en dégradé à un rectangle qui deviendra une peinture.

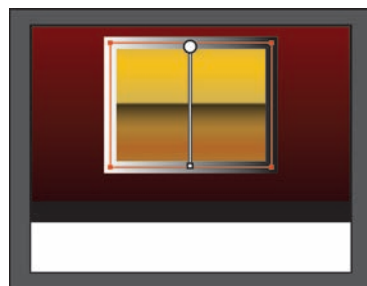
1. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (📁). Vérifiez que le calque Gallery est développé ; dans le cas contraire, cliquez sur le triangle placé à sa gauche. Cliquez sur la colonne de visibilité à gauche du sous-calque painting pour révéler son contenu.
2. Avec l'outil Sélection (🖱️), cliquez sur le rectangle blanc qui est apparu sur le plan de travail.
3. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur Fond à la nuance painting background. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.
4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Dégradé de couleurs (🎨) et assurez-vous que la case Fond est sélectionnée (mise en avant au bas du panneau Outils). Positionnez le pointeur en partie supérieure du rectangle et, tout en appuyant sur la touche Maj, faites glisser vers la partie basse du rectangle de manière à modifier l'emplacement et la direction des couleurs de début et de



fin du dégradé. Relâchez le bouton de la souris puis la touche. Dans le panneau Contrôle, fixez l'épaisseur du contour à **30 pt**.

5. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de contour à la nuance White, Black (un dégradé). Appuyez sur la touche Échap pour fermer le panneau Nuancier.

Vous allez à présent modifier ce dégradé appliqué au contour.



Modifier un dégradé de contour

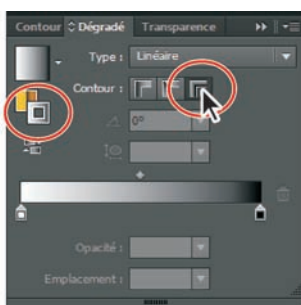
Les options disponibles avec un contour en dégradé sont plus nombreuses que celles pour un fond en dégradé. Vous allez ajouter des couleurs au dégradé de contour de façon à créer un cadre pour la peinture.

1. Ouvrez le panneau Dégradé de couleurs en cliquant sur son icône (☐) sur la droite de l'espace de travail.
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (Q) et tracez un rectangle de sélection dans l'angle supérieur droit du rectangle de la peinture afin d'agrandir son affichage.
3. Dans le panneau Dégradé de couleurs, cliquez sur la case Contour pour modifier le dégradé appliqué au contour (encadré sur la figure ci-après). Conservez le type Linéaire et cliquez sur le bouton Appliquer le dégradé au travers du contour (☐). Il existe trois manières d'appliquer un dégradé à un contour : à l'intérieur (☐), le long (☐) et au travers (☐) de celui-ci.

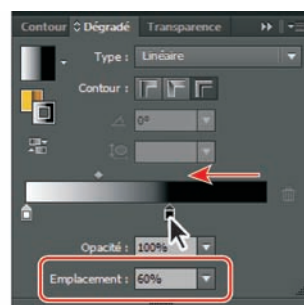
4. Faites glisser l'étape de couleur noire vers la gauche jusqu'à voir apparaître **60 %** dans le champ Emplacement.



Zoomer sur l'angle.



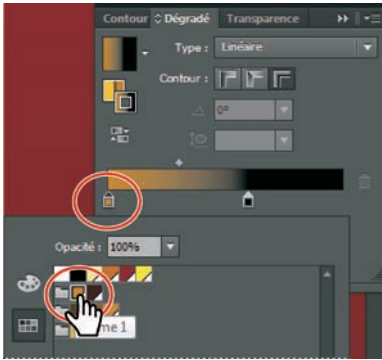
Modifier le type de dégradé.



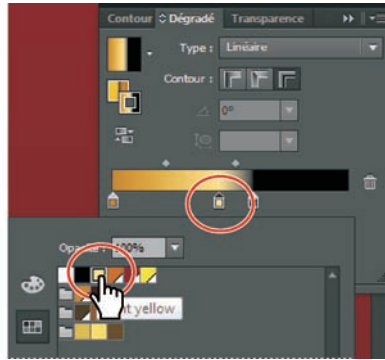
Ajuster l'emplacement.

5. Double-cliquez sur l'étape de couleur blanche, puis sur le bouton Nuancier (☐) afin d'afficher les nuances. Sélectionnez frame 1 dans le premier groupe de couleurs. Cliquez en dehors du panneau pour valider votre choix.

- Positionnez le pointeur sous la barre de dégradé, entre les deux étapes de couleurs. Pour ajouter une nouvelle étape, cliquez lorsqu'un signe plus (+) apparaît sur le pointeur (⌘+); aidez-vous de la figure. Double-cliquez sur cette étape de couleur et, dans le panneau des nuances, cliquez sur la nuance light yellow du premier groupe.



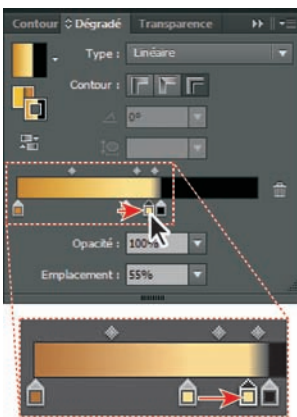
Modifier la couleur blanche.



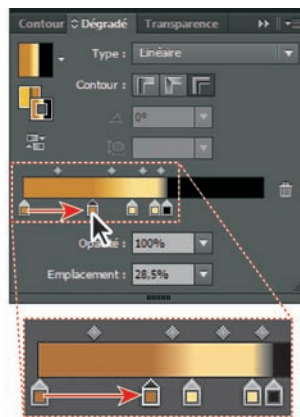
Ajouter un jaune clair au dégradé.

- Tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), faites glisser l'étape de couleur jaune clair vers la droite, près de l'étape de couleur noire. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Cette méthode de duplication d'une couleur dans un dégradé est très simple.
- Appuyez sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser l'étape de couleur (marron) à l'extrême gauche vers la droite. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification lorsqu'elle arrive à l'emplacement montré par la figure ci-après.
- Cliquez sous la barre de dégradé, entre les deux étapes de couleur les plus à gauche, afin d'en ajouter une dernière. Double-cliquez sur cette nouvelle étape de couleur et affectez-lui la nuance frame 2 présente dans le premier groupe de couleurs.

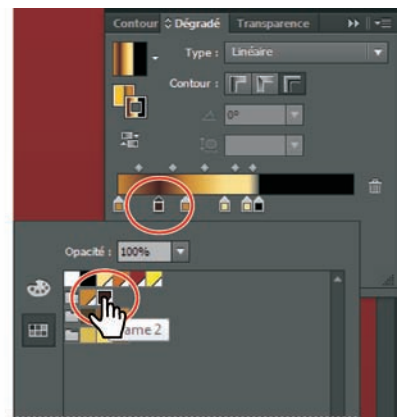
► **Astuce :** Pour supprimer une couleur de la barre de dégradé, sélectionnez l'étape correspondante et cliquez sur le bouton Supprimer la couleur de dégradé (🗑️) ou faites-la glisser en dehors du panneau Dégradé de couleurs. N'oubliez pas qu'un dégradé comprend au moins deux couleurs.



Dupliquer l'étape jaune.



Dupliquer l'étape de couleur à l'extrême gauche.



Ajouter et modifier une dernière étape de couleur.

10. Choisissez Sélection > Désélectionner.
11. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre puis Fichier > Enregistrer.

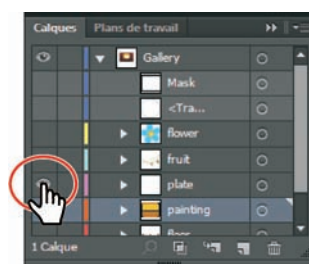


Créer et appliquer un dégradé radial

Nous l'avons expliqué précédemment, dans un *dégradé radial*, la couleur de départ (l'étape de dégradé à l'extrême gauche) définit le point central du remplissage, qui s'étend vers l'extérieur avec la couleur d'arrivée (l'étape de dégradé à l'extrême droite).

Vous allez à présent créer un dégradé radial et l'appliquer au fond d'un plat.

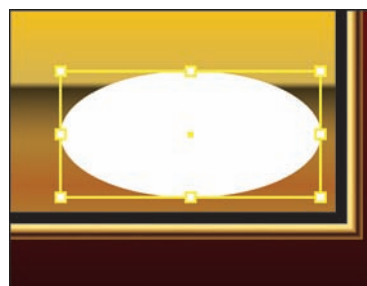
1. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰) à droite de l'espace de travail. Assurez-vous que le contenu du calque Gallery est visible. Cliquez dans la colonne de visibilité à gauche du sous-calque *plate* (vous devrez peut-être faire défiler le panneau Calques).



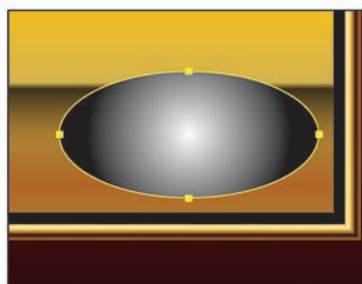
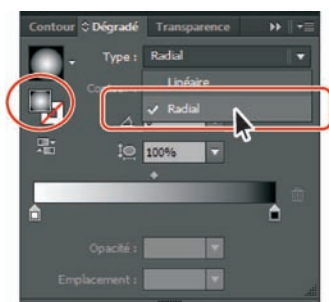
2. Avec l'outil Sélection (⌘), sélectionnez l'ellipse blanche sur la peinture.

3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (⌘) et cliquez plusieurs fois sur l'ellipse pour agrandir l'affichage.

4. Dans le panneau Contrôle, appliquez le dégradé White, Black à la couleur de fonds. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.



5. Ouvrez le panneau Dégradé de couleurs en cliquant sur son icône (☰). Dans ce panneau, vérifiez que la case Fond est sélectionnée. Dans le menu Type, choisissez Radial afin de convertir en dégradé radial le dégradé linéaire appliqué à la forme. Gardez l'ellipse sélectionnée et le panneau Dégradé de couleurs affiché.



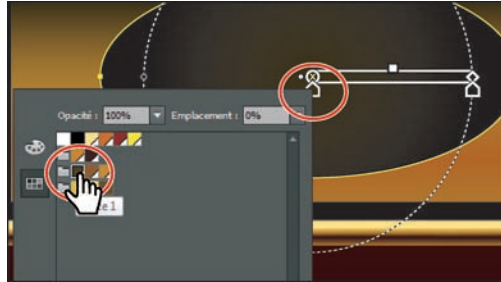
Changer les couleurs d'un dégradé radial

Une fois qu'un objet est rempli avec un dégradé, l'outil Dégradé de couleurs ou le panneau Dégradé de couleurs permet de modifier le dégradé, notamment de changer la direction, la couleur et l'origine.

Vous allez vous servir de l'outil Dégradé de couleurs pour ajuster la couleur de chaque étape de dégradé et ajouter deux couleurs, pour un dégradé radial constitué au total de quatre couleurs.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Dégradé de couleurs (☐).

2. Dans l'illustration, positionnez le pointeur sur l'annotateur de dégradé pour afficher le curseur. Double-cliquez sur l'étape de couleur blanche située à l'extrême gauche afin d'en modifier la couleur. Dans le panneau qui apparaît, cliquez sur le bouton Nuancier



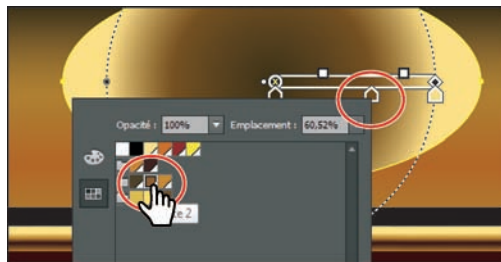
(☐). Choisissez la couleur plate 1 dans le deuxième groupe de couleur. Appuyez sur Échap pour fermer le panneau.

Vous remarquerez que l'annotateur de dégradé débute à partir du centre de l'ellipse et s'étend sur la droite. Le cercle en pointillés qui l'entoure indique qu'il s'agit d'un dégradé radial. Vous le verrez bientôt, les dégradés radiaux présentent plusieurs autres options de configuration.

Dans le curseur de dégradé, double-cliquez sur l'étape de couleur noire située à droite. Dans le panneau qui apparaît, sélectionnez la nuance light yellow sur la première ligne du panneau Nuancier. Appuyez sur Échap pour fermer le panneau.



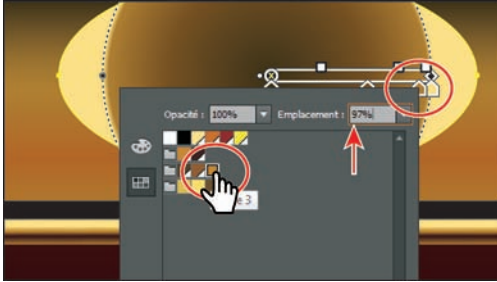
3. Positionnez le pointeur sous le curseur de dégradé. Lorsqu'un signe plus (+) apparaît à son côté (⌘+), cliquez pour ajouter une autre couleur au dégradé (encerclée sur la figure). Double-cliquez sur la nouvelle étape de dégradé.



Dans le panneau qui s'affiche, choisissez la nuance plate 2 dans le deuxième groupe de couleurs. Appuyez sur Échap pour fermer le panneau.

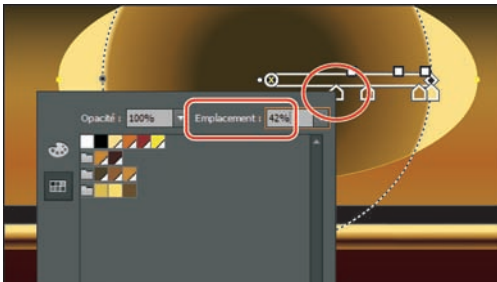
● **Note :** Dans le panneau qui s'affiche lorsque vous double-cliquez sur l'étape de couleur, vous pouvez voir le champ Emplacement. Pendant la construction du dégradé radial, vous pouvez recopier les valeurs présentes dans les figures pour obtenir le même positionnement des étapes du dégradé.

4. Positionnez le pointeur sous le curseur de dégradé et ajoutez une quatrième et dernière couleur au dégradé (aidez-vous de la figure pour son emplacement). Double-cliquez sur la nouvelle étape de dégradé. Dans le panneau qui s'affiche, choisissez la nuance plate 3 dans le deuxième groupe de couleurs. Assurez-vous que Emplacement est à 97 %. Appuyez sur Échap pour fermer le panneau.

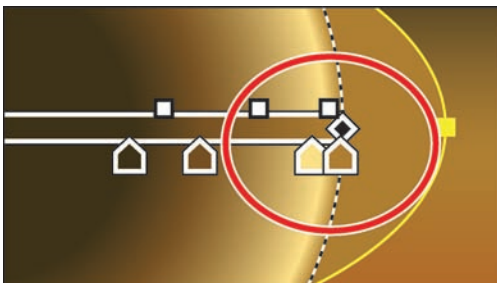


Après que vous avez défini les couleurs du dégradé, vous pouvez toujours en supprimer certaines, en ajouter de nouvelles ou en modifier l'ordre. Vous allez à présent inverser l'ordre des deux dernières couleurs.

5. Double-cliquez sur l'étape de couleur à l'extrême gauche et, dans le panneau qui apparaît, fixez son emplacement à 42 %. Appuyez sur Entrée ou Retour pour valider la modification et fermer le panneau.



6. Faites glisser vers la gauche l'étape de couleur à l'extrême droite (jaune clair), pour l'amener juste à gauche de l'étape de couleur marron la plus proche. Déplacez vers la droite l'étape de couleur marron à l'extrême droite, jusqu'à l'extrémité du curseur de dégradé. Consultez la figure pour l'organisation des couleurs ; notez qu'elles sont relativement proches l'une de l'autre.

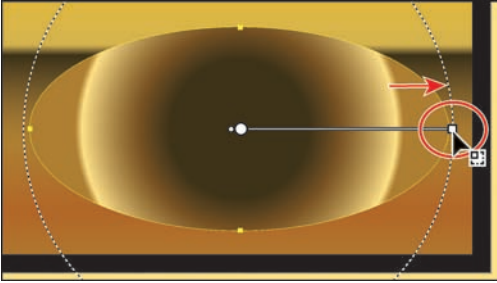


7. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Ajuster le dégradé radial

Vous allez à présent modifier le format des pixels, ajuster l'emplacement et changer l'origine et le rayon du dégradé radial.

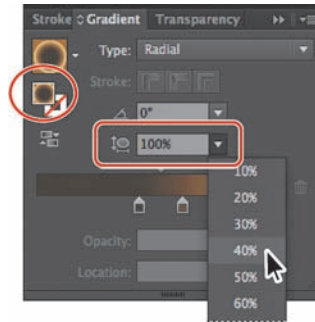
1. Avec l'outil Dégradé de couleurs (■), positionnez le pointeur sur le petit carré blanc à l'extrémité droite de l'annotateur de dégradé. Cliquez et faites glisser vers la droite, en vous arrêtant juste après le bord droit de l'ellipse. Relâchez le bouton de la souris. Vous venez de fixer la longueur du dégradé.



● **Note :** Pendant l'opération, il est possible que le cercle en pointillés ne soit pas affiché. Il apparaît si vous commencez par placer le pointeur sur l'annotateur de dégradé avant de faire glisser l'extrémité droite. Ce n'est pas un problème.

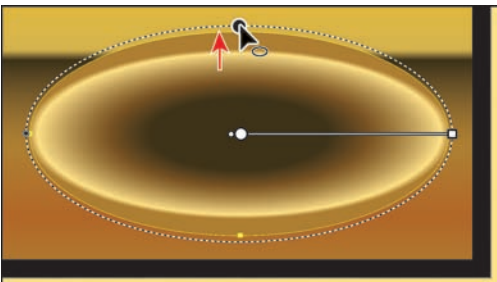
2. Dans le panneau Dégradé de couleurs, assurez-vous que la case Fond est sélectionnée et fixez la valeur de Format des pixels (📏) à 40 % à l'aide du menu.

Le format des pixels transforme le dégradé radial en dégradé elliptique, qui correspond mieux à la forme du plat.



● **Note :** Le format des pixels est une valeur entre 0,5 et 32 767 %. Plus cette valeur est petite, plus l'ellipse est aplatie et large.

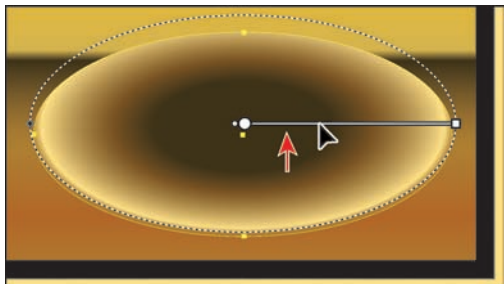
3. Avec l'outil Dégradé de couleurs, positionnez le pointeur sur le dégradé du plat. Cliquez sur le cercle noir supérieur du tracé en pointillés et faites-le glisser vers le haut, juste après la partie supérieure de l'ellipse, pour modifier le format des pixels.



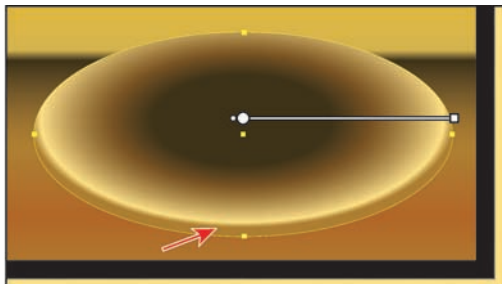
Après avoir relâché, examinez le champ Format des pixels dans le panneau Dégradé de couleurs. Sa valeur est à présent proche de 50 %, à la place des 40 % fixés précédemment.

Vous allez à présent déplacer le curseur de dégradé de manière à repositionner le dégradé dans l'ellipse.

4. Avec l'outil Dégradé de couleurs, cliquez sur le curseur de dégradé et faites-le glisser légèrement vers le haut afin de déplacer le dégradé dans l'ellipse. Faites en sorte que le bord inférieur de l'ellipse en pointillés se trouve au-dessus du tracé jaune.

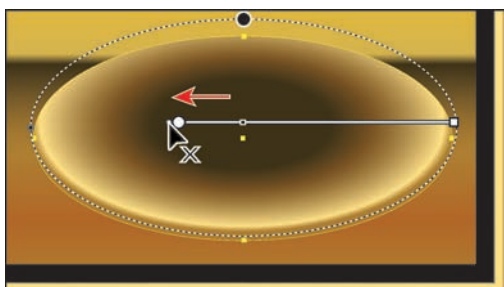


Faire glisser le curseur de dégradé vers le haut.

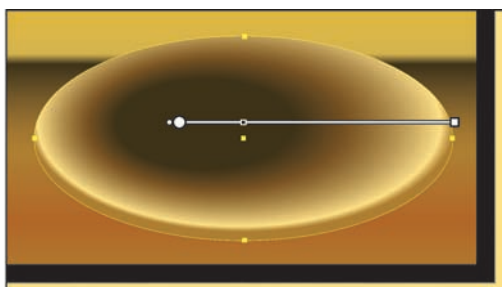


Noter la "profondeur" donnée au plat.

5. Avec l'outil Dégradé de couleurs, cliquez sur le petit point blanc situé à gauche de l'étape de couleur à l'extrême gauche et faites-le glisser vers la gauche.



Changer l'origine du dégradé.



Noter le résultat.

Ce point repositionne le centre du dégradé (l'étape de couleur de gauche) sans déplacer l'intégralité de la barre de dégradé ni modifier le rayon du dégradé.

6. Choisissez Édition > Annuler Dégradé de couleurs pour remettre le dégradé au centre.
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Appliquer des dégradés à plusieurs objets

Pour appliquer un dégradé à plusieurs objets, il suffit de les sélectionner, d'appliquer une couleur en dégradé et de faire ensuite glisser l'outil Dégradé de couleurs au travers des objets.

Vous allez peindre une fleur avec un fond en dégradé radial puis modifier ses couleurs.

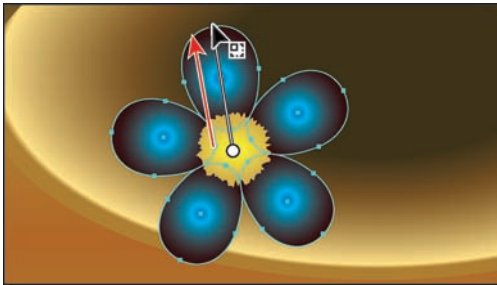
1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur la colonne de visibilité à gauche du sous-calque flower. Fermez le panneau en cliquant sur son onglet.

3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection sur les formes de la fleur bleue afin d'en agrandir l'affichage.
4. Avec l'outil Sélection (🖱️), cliquez sur l'une des formes de pétale de la fleur bleue.
5. Choisissez Sélection > Identique > Couleur de fond pour sélectionner les cinq pétales de la fleur.
6. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de fond à flower. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.

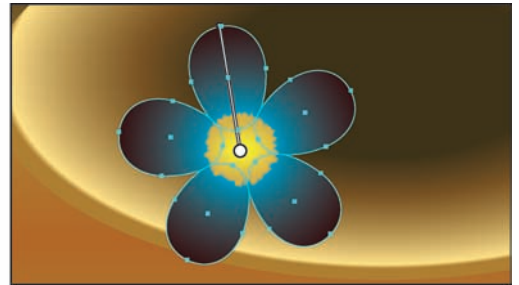
Lorsqu'un dégradé est appliqué au fond ou au contour de plusieurs objets sélectionnés, il l'est sur chacun d'eux de manière indépendante.

Vous allez ajuster le dégradé des formes afin qu'il s'applique au travers de tous les pétales comme un seul objet puis vous le modifierez.

7. Au bas du panneau Outils, vérifiez que la case Fond est sélectionnée.
8. Double-cliquez sur l'outil Dégradé de couleurs (🎨) afin de l'activer et d'afficher le panneau Dégradé de couleurs. Faites glisser à partir du centre approximatif de la forme jaune (au centre de la fleur) vers le bord extérieur de l'un des pétales (aidez-vous de la figure). Le dégradé s'applique alors uniformément. Gardez les formes de la fleur sélectionnées.



Faire glisser l'outil Dégradé de couleurs sur les formes de la fleur.



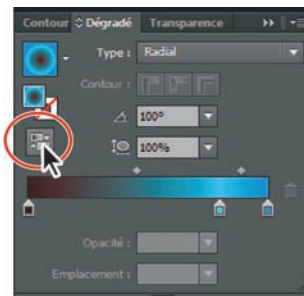
Le résultat.

Autres méthodes d'édition des couleurs de dégradé

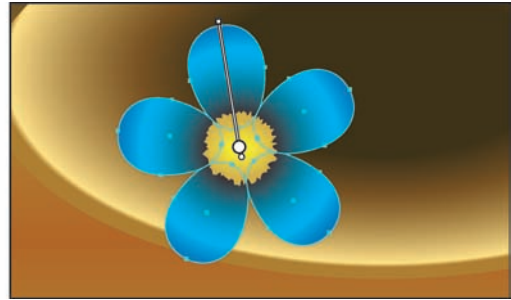
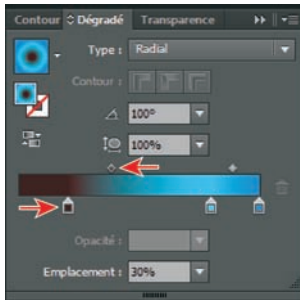
À ce stade, vous avez ajouté, modifié et réglé l'emplacement des couleurs sur la barre de dégradé. Vous allez à présent inverser un dégradé et ajuster le point central entre des couleurs.

1. Dans le panneau Dégradé de couleurs, la case Fond étant sélectionnée, cliquez sur le bouton Inverser le dégradé (↔️).

Vous pouvez également vous servir de l'outil Dégradé de couleurs (🎨) pour cela. Faites-le glisser en sens inverse au travers du dégradé sur le plan de travail. La couleur foncée devient alors le centre du dégradé.

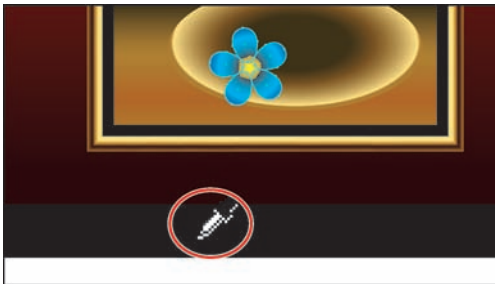


2. Dans la barre de dégradé du panneau Dégradé de couleurs, déplacez l'étape de couleur à l'extrême gauche vers la droite jusqu'à voir environ **20 %** dans le champ Emplacement au bas du panneau Dégradé de couleurs (la précision n'a pas d'importance).
3. Déplacez vers la gauche le losange situé entre les étapes de couleur gauche et centrale afin de le rapprocher de l'étape de gauche. Arrêtez-vous lorsque le champ Emplacement affiche environ **30 %** (la précision n'est pas obligatoire).



Pour appliquer une couleur à un dégradé, une autre solution consiste à échantillonner celle-ci à partir de l'illustration avec l'outil Pipette ou à faire glisser une nuance de couleur sur une étape de dégradé.

4. Les formes de la fleur étant toujours sélectionnées, dans le panneau Dégradé de couleurs, cliquez sur l'étape de couleur de gauche (la couleur foncée).
5. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
6. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pipette (🍷). Dans l'illustration, cliquez sur le rectangle noir en bas du mur, tout en appuyant sur la touche Maj.

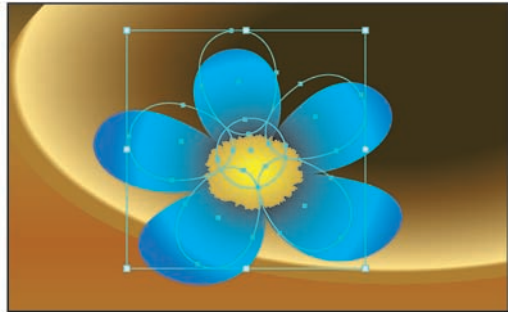
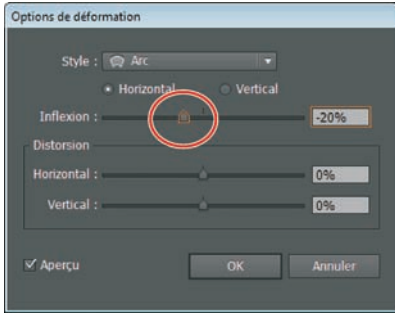


De cette façon, vous appliquez l'échantillon de couleur à l'étape de dégradé sélectionnée au lieu de remplacer l'intégralité du dégradé par la couleur choisie.

Les pétales de la fleur sont terminés. Vous allez les associer avec le centre de la fleur et appliquer une déformation à la fleur pour lui donner une certaine dimension.

7. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection sur les formes de la fleur bleue afin d'en agrandir l'affichage.
8. Avec l'outil Sélection (🖱️), et tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur le centre jaune de la fleur.

9. Choisissez Objet > Associer.
10. Choisissez Effet > Déformation > Arc. Dans la boîte de dialogue Options de déformation, vérifiez que la case Horizontal est cochée, changez Inflexion à **-20 %** et cliquez sur OK.



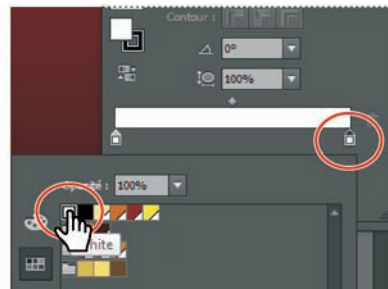
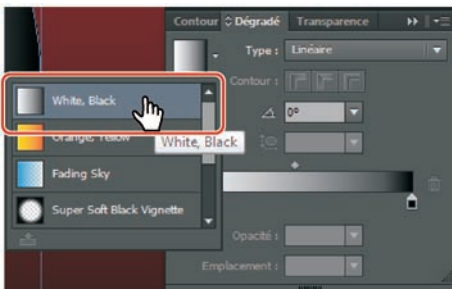
11. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Ajouter une transparence à des dégradés

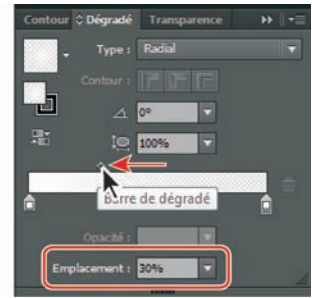
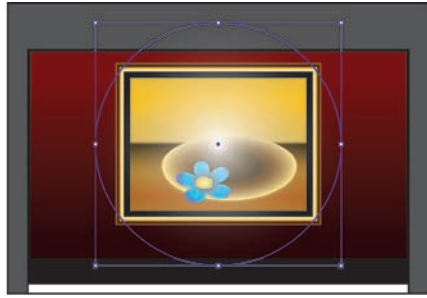
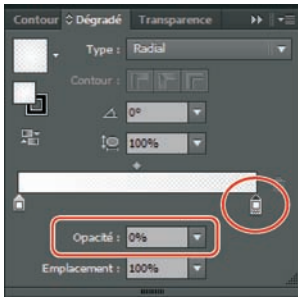
En utilisant des valeurs d'opacité différentes pour chaque étape d'un dégradé, vous créez des dégradés en fondu enchaîné qui révèlent ou masquent les images du dessous. Vous allez ici créer une source lumineuse pour la peinture et lui appliquer un dégradé qui devient transparent.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur la colonne de visibilité à gauche de l'objet <Tracé>.
3. Avec l'outil Sélection (⬚), sélectionnez l'ellipse blanche qui est apparue sur le plan de travail.
4. Ouvrez le panneau Dégradé de couleurs en cliquant sur son icône (◻). Vérifiez que la case Fond est sélectionnée, cliquez sur le bouton du menu Dégradé (☰) et choisissez White, Black.
5. Dans le menu Type du panneau Dégradé de couleurs, choisissez Radial. Double-cliquez sur l'étape de couleur à l'extrême droite (la couleur noire). Dans le panneau qui apparaît, cliquez sur le bouton Nuancier (◻) et choisissez la nuance White. Appuyez sur la touche Échap pour fermer le panneau des nuances.

► **Astuce :** Les dégradés par défaut Fading Sky et Super Soft Black Vignette constituent également de bons points de départ pour mettre en place la transparence.

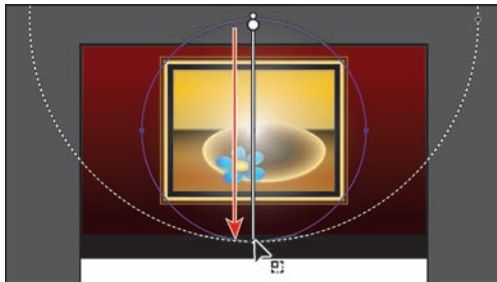


6. L'étape de dégradé de droite étant sélectionnée, fixez Opacité à **0**. Examinez le résultat au centre de la figure ci-après.
7. Faites glisser le point central du dégradé (le losange) vers la gauche jusqu'à voir une valeur d'environ **30 %** dans le champ Emplacement. Cliquez sur l'onglet du panneau Dégradé de couleurs pour fermer ce groupe de panneaux.
8. Appuyez une fois sur Ctrl+- (Windows) ou Cmd+- (Mac OS) pour réduire le facteur de zoom et voir l'intégralité du cercle sélectionné.

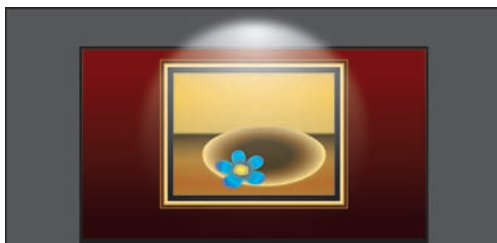


► **Astuce :** Ne faites pas glisser le cercle noir, car cela modifierait le format des pixels.

9. Dans le panneau Outils, activez l'outil Dégradé de couleurs (). Tout en appuyant sur la touche Maj, faites glisser à partir du haut vers le bas de l'ellipse. Relâchez le bouton de la souris, puis la touche de modification.



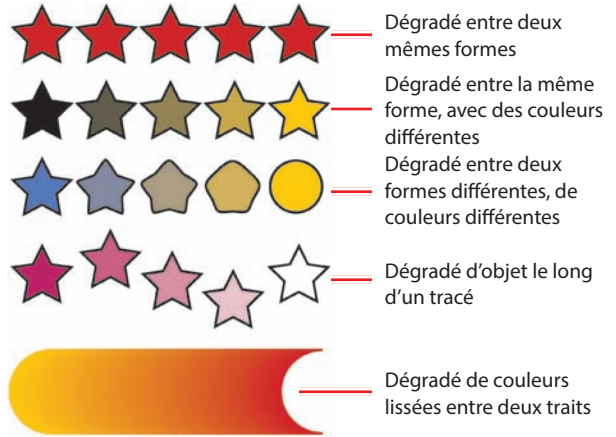
10. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de contour à [Sans].
11. Choisissez Effet > Atténuation > Flou gaussien. Dans la boîte de dialogue Flou gaussien, fixez Rayon à **60** puis cliquez sur OK.
12. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Les dégradés d'objets

Vous pouvez appliquer un dégradé à deux objets séparés, identiques ou différents, pour créer des formes et les répartir de façon homogène entre eux. Il est également possible de créer un dégradé entre deux tracés ouverts, afin d'obtenir une transition progressive entre des objets, ou d'associer des dégradés de couleurs et d'objets pour créer des transitions de couleur ayant la forme d'un objet particulier.

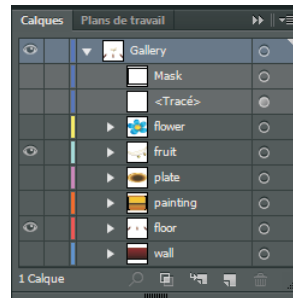
Une fois que vous avez créé un dégradé, les objets qui le composent sont traités comme un seul objet. Si vous déplacez l'un des objets d'origine ou modifiez ses points d'ancrage, les objets intermédiaires changent en conséquence. Vous pouvez décomposer le dégradé pour le diviser en objets distincts.



Créer un dégradé de formes avec des étapes

Vous allez vous servir de l'outil Dégradé de formes pour créer trois formes qui constitueront le sol en parquet de la galerie.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur la colonne de visibilité à gauche des sous-calques floor et fruit afin de les afficher.
3. Cliquez sur la colonne de visibilité de façon à masquer les sous-calques <Tracé>, flower, plate, painting et wall. Fermez le groupe du panneau Calques en cliquant sur l'onglet de celui-ci.

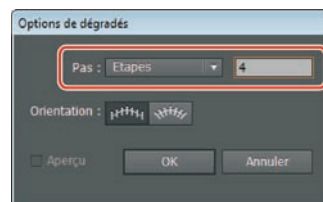


Avant de créer un dégradé de formes, vous pouvez fixer les options de cette opération.

4. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Dégradé de formes (☞) afin d'ouvrir la boîte de dialogue Options de dégradés. Modifiez les options suivantes :

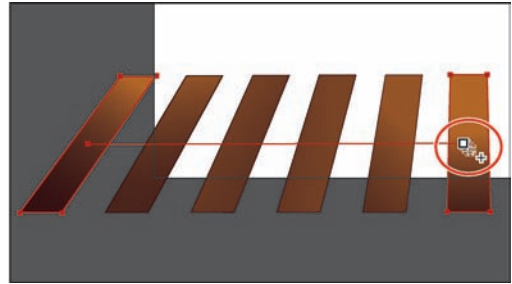
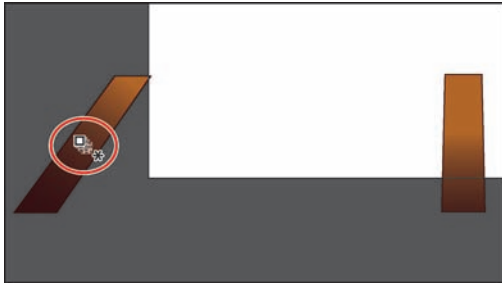
- Pas : Étapes ;
- Nombre d'étapes : 4.

Cliquez sur OK.

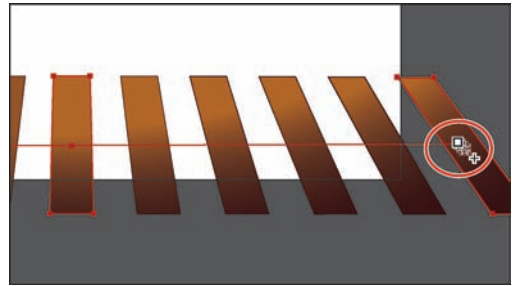


► **Astuce :** Pour créer un dégradé de formes, vous pouvez aussi sélectionner des objets puis choisir Objet > Dégradé de formes > Créer.

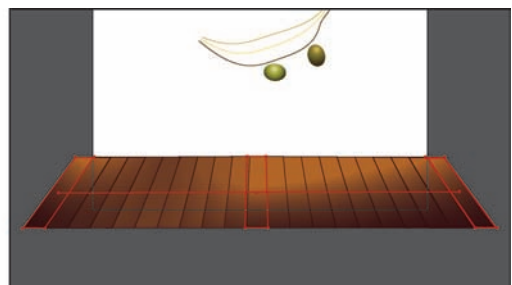
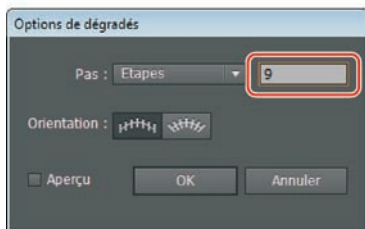
- Faites défiler la fenêtre de document vers le bas jusqu'à voir les trois formes marron du sol.
- Avec l'outil Dégradé de formes, positionnez le pointeur au-dessus du rectangle au fond en dégradé situé à gauche. Cliquez lorsqu'un X apparaît sur le pointeur (☒). Ensuite, survolez le rectangle central, jusqu'à ce que le pointeur affiche un signe plus (☒+). Cela indique que vous pouvez ajouter un objet au dégradé. Cliquez sur le rectangle central pour l'ajouter. Un dégradé est créé entre ces deux objets.



- Cliquez sur le rectangle à l'extrême droite lorsque le pointeur de l'outil Dégradé de formes affiche un signe plus. Cet objet est ajouté au dégradé et termine le tracé de dégradé de formes.



- Note :** Pour terminer le tracé actuel et créer un autre dégradé d'objets sur un chemin distinct, cliquez tout d'abord sur l'outil Dégradé de formes dans le panneau Outils puis sur les autres objets.



- Les rectangles dégradés étant sélectionnés, choisissez Objet > Dégradé de formes > Options de dégradés. Dans la boîte de dialogue Options de dégradés, fixez le nombre d'étapes à 9 puis cliquez sur OK.

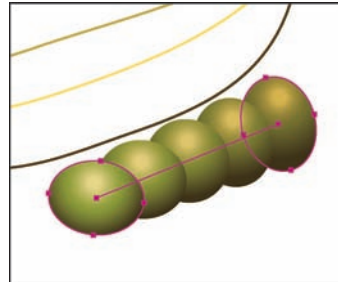
- Astuce :** Pour modifier les options de dégradé des objets, vous pouvez également sélectionner le dégradé et double-cliquer sur l'outil Dégradé de formes.

- Choisissez Sélection > Désélectionner.

Modifier un dégradé de formes

Vous allez à présent créer un autre dégradé et modifier la forme du tracé, ou *sens*, suivi par ses objets.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour des grains de raisin pour en agrandir l'affichage. Vous pourriez avoir besoin de faire défiler la fenêtre de document vers le haut.
2. Avec l'outil Dégradé de formes (🔗), cliquez sur le grain de raisin à gauche, puis sur celui à droite, pour créer le dégradé.
3. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Dégradé de formes (🔗) et, dans la boîte de dialogue Options de dégradés, changez le nombre d'étapes à 3. Cliquez sur OK.

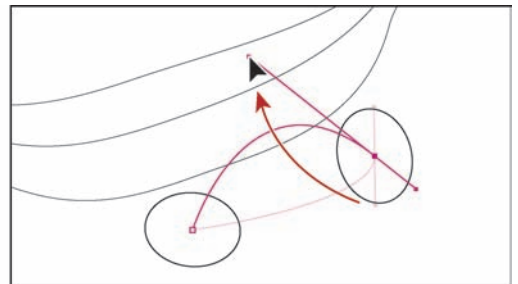
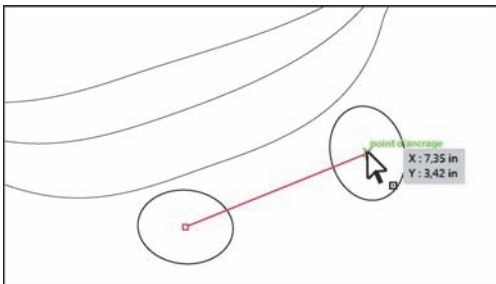


4. Choisissez Affichage > Tracés.

En mode Tracés, vous voyez les contours des deux grains de raisin d'origine et le tracé qui les relie. Ces trois objets composent le dégradé de formes. Il sera probablement plus facile de modifier le tracé entre les objets d'origine si vous travaillez en mode Tracés.

5. Assurez-vous que les repères commentés sont actifs (Affichage > Repères commentés).
6. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection directe (👉). Cliquez sur le point d'ancrage à l'extrémité droite du tracé pour sélectionner ce point d'ancrage. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Convertir les points d'ancrage sélectionnés en arrondis (📐) pour adoucir la courbe. Avec l'outil Sélection directe, faites glisser la poignée de sélection inférieure vers le haut et la gauche (aidez-vous de la figure).

● **Note :** Lorsque vous modifiez le sens, quelle que soit votre modification, les objets dégradés suivront le tracé.



7. Choisissez Affichage > Aperçu pour examiner le résultat des modifications, puis choisissez Sélection > Désélectionner.

► **Astuce :** Un moyen rapide de modifier le sens d'un dégradé de formes consiste à l'enrouler autour d'un autre tracé ou objet. Sélectionnez le dégradé de formes, puis un autre objet ou un tracé et allez dans Objet > Dégradé de formes > Changer le sens.

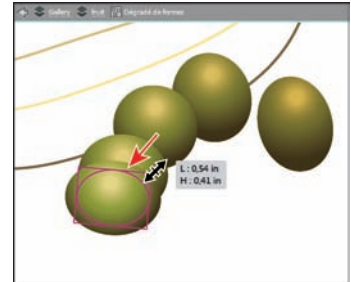
Vous allez modifier la position du grain de raisin de gauche et vous constaterez l'effet de l'opération sur le dégradé.

8. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur les grains du dégradé pour les sélectionner.
9. Double-cliquez n'importe où sur le dégradé de formes pour passer en mode Isolation.

Les objets du dégradé sont temporairement dissociés et vous pouvez modifier les grains de raisin d'origine, non ceux créés par le dégradé, ainsi que le sens.

► **Astuce :** Pour inverser un dégradé de formes, choisissez Objet > Dégradé de formes > Inversion avant - arrière.

10. Cliquez pour sélectionner le grain de gauche. Appuyez sur Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS) et, avec l'outil Sélection, déplacez un point de sélection d'angle vers le centre pour réduire la taille du grain. Relâchez le bouton de la souris puis les touches.

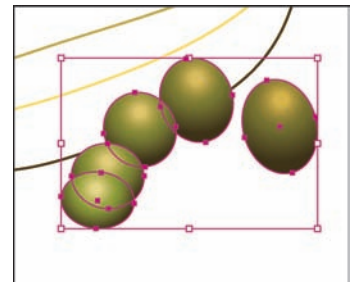


11. Appuyez sur la touche Échap pour sortir du mode Isolation.

Les objets en dégradé constituent un seul dégradé de formes. Pour modifier tous les grains de raisin, y compris ceux créés par le dégradé, vous devez décomposer le dégradé de formes. Ainsi, il est converti en objets individuels et vous ne pouvez plus modifier le dégradé de formes en tant qu'objet unique car il est devenu un groupe de grains de raisin. Vous allez à présent décomposer le dégradé de formes.

► **Astuce :** Pour retirer le dégradé sur les objets d'origine, sélectionnez-le et choisissez Objet > Dégradé de formes > Annuler.

12. Choisissez Objet > Dégradé de formes > Décomposer. Les grains de raisin étant toujours sélectionnés, notez l'apparition du mot "Groupe" dans le coin gauche du panneau Contrôle.



Le dégradé d'objets est devenu un groupe de formes individuelles que vous pouvez modifier indépendamment.

13. Choisissez Sélection > Désélectionner.
14. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Créer des dégradés de couleurs lissées

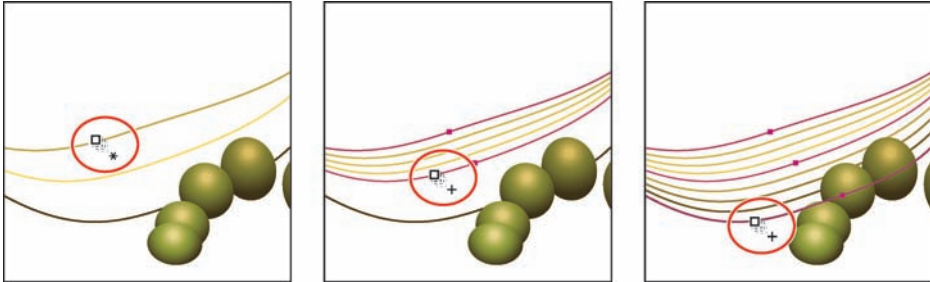
Plusieurs options de mélange de formes et de couleurs d'objets sont à votre disposition pour créer de nouveaux objets. Lorsque vous choisissez Couleur lissée dans la boîte de dialogue Options de dégradé, Illustrator combine les formes et les couleurs des objets en un grand nombre d'étapes intermédiaires, créant ainsi un dégradé de couleurs progressif entre les objets d'origine.

Vous allez combiner trois formes en un dégradé de couleurs lissées pour créer une banane.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Appuyez deux fois sur Ctrl++ (Windows) ou Cmd++ (Mac OS) pour augmenter le facteur de zoom.

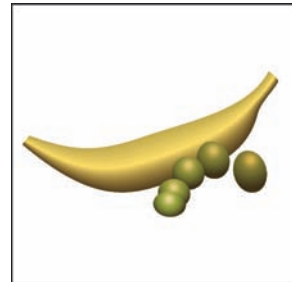
Vous allez créer un dégradé à partir des trois tracés qui se trouvent derrière le dégradé des grains de raisin. Ces tracés ont une couleur de contour mais pas de fond. Les objets qui possèdent un contour produisent des dégradés différents de ceux qui n'en ont pas.

2. Avec l'outil Dégradé de formes (□*), positionnez le pointeur sur la ligne supérieure jusqu'à voir apparaître un X (□x) puis cliquez. Ensuite, cliquez sur la ligne jaune du milieu lorsque le pointeur de l'outil Dégradé de formes affiche un signe plus (□+); la ligne est ajoutée au dégradé. Positionnez le pointeur sur la troisième ligne (loin des grains de raisin) et cliquez lorsqu'un signe plus (+) apparaît à côté du pointeur (□+). Gardez le dégradé sélectionné.



Vous allez à présent modifier les paramètres du dégradé pour la banane afin qu'il utilise des couleurs lissées à la place d'un nombre d'étapes précisé.

3. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Dégradé de formes (□*). Dans le menu Pas de la boîte de dialogue Options de dégradés, choisissez Couleur lissée. Cette configuration sera conservée jusqu'à ce que vous la modifiez. Cliquez sur OK.



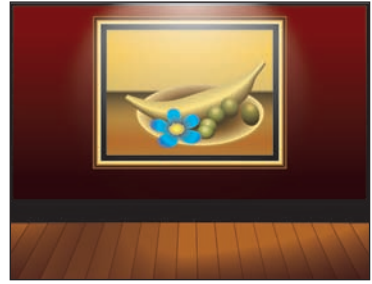
4. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Lorsque vous créez un dégradé de couleurs lissées entre des objets, Illustrator calcule automatiquement le nombre d'étapes intermédiaires pour obtenir une transition harmonieuse entre les objets. Ce type de dégradé peut être appliqué à des objets, pour être ensuite modifié. Maintenant, modifiez les tracés qui composent le dégradé.

5. Avec l'outil Sélection (⬅), double-cliquez sur le dégradé (la banane) pour passer en mode Isolation. Sélectionnez le tracé du milieu et, dans le panneau Contrôle, modifiez sa couleur de contour comme bon vous semble. Notez le changement du dégradé des couleurs. Choisissez Édition > Annuler Appliquer la nuance pour revenir à la couleur de contour initiale.
6. Double-cliquez en dehors des tracés du dégradé pour quitter le mode Isolation.
7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
8. Ouvrez le panneau Calques et cliquez sur les icônes de visibilité de tous les sous-calques, y compris Mask, pour que tous les objets apparaissent sur le plan de travail.

► **Astuce :** Dans certains cas, la création de dégradés de couleurs lissées se révèle difficile. Par exemple, lorsque les lignes se croisent ou qu'elles sont trop incurvées, des résultats inattendus peuvent se produire.

9. Dans le panneau Calques, sélectionnez le calque Gallery.
10. Au bas du panneau Calques, cliquez sur le bouton Créer/Annuler le masque d'écrêtage (□).
La première forme, Mask, est alors utilisée comme masque d'écrêtage pour rogner l'illustration sur les limites de la forme.
11. Choisissez Fichier > Enregistrer puis fermez tous les fichiers ouverts.



Questions de révision

1. Qu'est-ce qu'un *dégradé* ?
2. Décrivez au moins deux façons d'appliquer un dégradé à un objet sélectionné.
3. Comment ajuste-t-on le mélange des couleurs dans un dégradé ?
4. Indiquez deux manières d'ajouter des couleurs à un dégradé.
5. Comment règle-t-on la direction d'un dégradé ?
6. Quelle est la différence entre un *dégradé de couleurs* et un *dégradé de formes* ?
7. Décrivez deux façons de combiner les formes géométriques et les couleurs d'objets.
8. Quelle est la différence entre la sélection de Couleur lissée comme type de Pas et la définition du nombre d'étapes d'un dégradé de formes ?
9. Comment règle-t-on les formes géométriques et les couleurs d'un dégradé de formes ? Et le tracé d'un dégradé de formes ?

Réponses

1. Il s'agit d'une atténuation progressive entre plusieurs couleurs ou teintes de la même couleur. Les dégradés s'appliquent au fond ou au contour d'un objet.
2. On commence par sélectionner un objet, puis on réalise l'une des opérations suivantes :
 - activer la case Contour ou Fond, cliquer sur le bouton Dégradé de couleurs (□) dans le panneau Outils pour peindre un objet avec le dégradé noir et blanc par défaut ou avec le dernier dégradé sélectionné ;
 - changer la couleur de fond ou de contour dans le panneau Contrôle pour appliquer un dégradé au contenu sélectionné ;
 - activer la case Contour ou Fond dans le panneau Outils, puis cliquer sur une nuance de dégradé dans le panneau Nuancier ;
 - utiliser l'outil Pipette (👉) pour échantillonner un dégradé à partir d'un objet de l'illustration, puis l'appliquer à l'objet sélectionné ;
 - activer la case Contour ou Fond dans le panneau Dégradé de couleurs, puis choisir un dégradé en cliquant sur la flèche du menu Dégradé (▼).
3. Avec l'outil Dégradé de couleurs (□) et le pointeur sur l'annotateur de dégradé ou dans le panneau Dégradé de couleurs, en faisant glisser les icônes de losange ou les étapes de couleur de la barre de dégradé.

4. a) Dans le panneau Dégradé de couleurs, on clique sous la barre de dégradé pour ajouter une étape de dégradé puis on double-clique sur l'étape de couleur pour modifier sa couleur à l'aide du panneau qui apparaît, en préparant une nouvelle nuance ou en sélectionnant une nuance existante ; b) on peut également sélectionner l'outil Dégradé de couleurs dans le panneau Outils, placer le pointeur au-dessus de l'objet au fond en dégradé et cliquer sous le curseur de dégradé qui apparaît.
5. Il faut cliquer sur l'outil Dégradé de couleurs puis faire glisser le dégradé. Si on le fait glisser sur une longue distance, les couleurs sont modifiées progressivement, tandis que sur une distance plus courte, les couleurs évoluent brusquement. On peut faire pivoter le dégradé avec l'outil Dégradé de couleurs, mais également changer le rayon, le format des pixels et le point de départ.
6. La différence entre un *dégradé de couleurs* et un *dégradé de formes* tient à la manière dont les couleurs sont combinées. Les couleurs sont mélangées à l'intérieur d'un dégradé de couleurs et elles sont mélangées à partir de différents objets dans un dégradé de formes.
7. Le mélange des formes géométriques et des couleurs de différents objets se fait ainsi :
 - On clique sur chaque objet avec l'outil Dégradé de formes (☐●) pour créer un dégradé de formes avec des étapes intermédiaires entre les objets en fonction d'options de dégradé de formes prédéfinies.
 - Après sélection des objets, on choisit Objet > Dégradé de formes > Options de dégradés, pour définir le nombre d'étapes intermédiaires, puis Objet > Dégradé de formes > Créer, pour créer le dégradé de formes.

Les objets qui ont été peints à l'aide de contours produisent des dégradés de formes différents de ceux qui n'en possèdent pas.

8. Si l'option Couleur lissée du menu Pas est sélectionnée, Illustrator calcule automatiquement le nombre d'étapes intermédiaires nécessaires pour créer un dégradé lissé uniforme entre les objets sélectionnés. En revanche, si on précise le nombre d'étapes, le nombre d'étapes intermédiaires qui seront visibles dans le dégradé de formes est alors défini. Il est également possible de définir la distance entre les étapes intermédiaires du dégradé de formes.
9. L'outil Sélection directe (⌘) est intéressant pour sélectionner et régler la forme géométrique d'un objet d'origine, ce qui modifie la forme géométrique du dégradé de formes. On peut modifier les couleurs des objets d'origine pour régler les couleurs intermédiaires du dégradé de formes. L'outil Conversion de point d'ancrage (↵) permet de modifier la forme (ou *sens*) du tracé d'un dégradé de formes : il suffit de faire glisser les points d'ancrage ou les poignées de direction du tracé.



Les nombreux types de formes proposés dans Adobe Illustrator permettent d'obtenir des effets très variés, que vous peigniez ou dessiniez simplement des tracés. Vous pouvez vous servir de l'outil Forme de tache, choisir parmi les formes calligraphiques, diffuses, artistiques et de motif, ou créer vos propres formes à partir de votre illustration.

LES FORMES

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- employer quatre types de formes : artistiques, calligraphiques, de motif et diffuses ;
- appliquer des formes à des tracés ;
- peindre et modifier des tracés avec l'outil Pinceau ;
- créer une forme artistique à partir d'une image bitmap ;
- modifier la couleur de la forme et ajuster ses paramètres ;
- créer de nouvelles formes à partir d'une illustration Illustrator ;
- utiliser les outils Forme de tache et Gomme.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à utiliser les différents types de formes du panneau Formes ainsi qu'à modifier les options de formes et à créer vos propres formes. Avant de commencer, vous devez restaurer les préférences par défaut d'Adobe Illustrator. Vous ouvrirez ensuite le fichier image terminé pour voir ce que vous allez créer dans la première partie de cette leçon.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L11end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson11 sur votre disque dur.



4. Si nécessaire, choisissez Affichage > Zoom arrière pour réduire la vue de l'illustration terminée, puis ajustez la taille de la fenêtre et laissez l'illustration à l'écran pendant que vous travaillez. Servez-vous de l'outil Main (⌘) pour placer l'illustration où bon vous semble dans la fenêtre. Sinon, choisissez Fichier > Fermer.

Pour commencer, vous allez ouvrir un fichier d'illustration existant.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

5. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L11start.ai, situé dans le dossier Lesson11 sur votre disque dur.



6. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

7. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **affiche-croisière.ai** et sélectionnez le dossier Lesson11. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (.ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.

8. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le commutateur d'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

Travail avec les formes

Grâce aux formes, vous décorerez vos tracés avec des motifs, des figures, des textures ou des contours anguleux. Vous pouvez modifier les formes fournies avec Illustrator, mais aussi créer les vôtres.

Vous pouvez appliquer des contours à des tracés existants ou, avec l'outil Pinceau, dessiner un tracé et appliquer simultanément un contour. Vous pouvez modifier la couleur, la taille et les autres attributs d'une forme mais également modifier des tracés après application des formes.

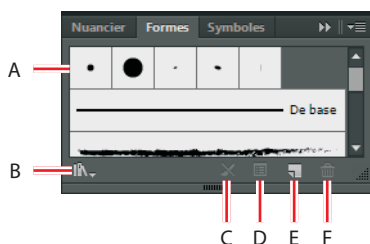
Cinq sortes de formes sont présentes dans le panneau Formes (Fenêtre > Formes) : calligraphiques, artistiques, de motif, diffuses et pointe de pinceau. Dans cette leçon, vous apprendrez à les utiliser toutes, à l'exception des formes diffuses.

Types de formes



A. B. C. D. E.

- A. Formes calligraphiques
- B. Formes artistiques
- C. Pointe de pinceau
- D. Formes de motif
- E. Formes diffuses



- A. Formes
- B. Menu Bibliothèque de formes
- C. Supprimer le contour
- D. Options de l'objet sélectionné
- E. Nouvelle forme
- F. Supprimer la forme

Les formes calligraphiques

Les formes calligraphiques produisent des tracés qui ressemblent à ceux obtenus avec la pointe d'une plume calligraphique. Elles sont définies par une forme elliptique dont le centre suit le tracé. Servez-vous-en pour créer l'illusion de dessins réalisés à main levée avec la pointe d'une plume plate et acérée.



Exemples de formes calligraphiques

Appliquer une forme calligraphique à un objet

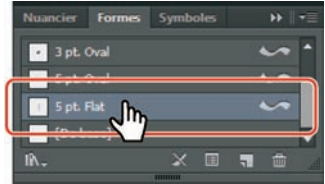
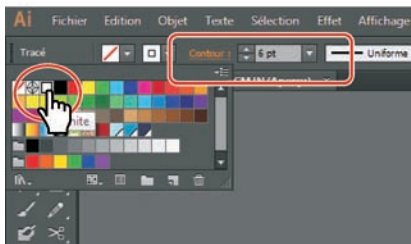
Vous allez à présent utiliser une forme calligraphique sur un objet.

1. Ouvrez le panneau Formes en cliquant sur son icône (☰) à droite du plan de travail. Dans le menu du panneau Formes (☰), choisissez Affichage par liste.
2. Dans le menu du panneau Formes (☰), désélectionnez Affichage Formes artistiques, Affichage Formes de motif et Affichage Formes de pinceau, pour ne garder que Affichage Formes calligraphiques.

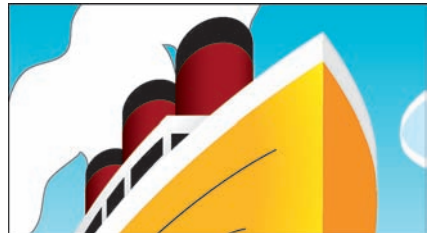
● **Note :** Une coche placée à côté d'un type de forme dans le menu du panneau Formes signifie que ce panneau affiche ce type de formes.

3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection (☞) et, tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur les deux tracés violets incurvés qui se trouvent en partie supérieure de la forme de bateau jaune/orange.
4. Dans le panneau Formes, cliquez sur la forme 5 pt. Flat pour l'appliquer aux deux tracés.
5. Dans le panneau Contrôle, fixez l'épaisseur de contour à **6 pt** et changez la couleur de contour à White. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier, si nécessaire.

● **Note :** À la manière d'un dessin avec une plume calligraphique réelle, plus le tracé auquel la forme calligraphique est appliquée, comme la forme 5 pt. Flat, est vertical, plus le contour du tracé est fin.



6. Choisissez Sélection > Désélectionner.
7. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le plus petit des tracés blancs (celui sur la droite) auxquels vous venez d'appliquer la forme. Dans le panneau Contrôle, changez sa couleur de contour à un gris clair (nous avons choisi la nuance C=0, M=0, J=0, N=10).
8. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Dessiner avec l'outil Pinceau

Nous l'avons mentionné précédemment, l'outil Pinceau permet d'appliquer une forme à mesure que l'on dessine. Cette méthode crée des tracés vectoriels que vous pouvez modifier avec l'outil Pinceau ou avec les autres outils de dessin. Vous allez à présent vous servir de cet outil pour peindre des vagues dans l'eau en utilisant une forme calligraphique fournie par une bibliothèque par défaut.

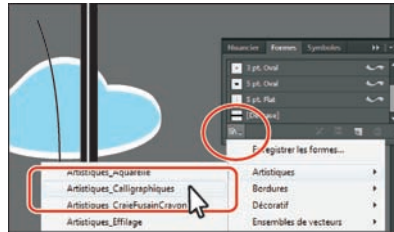
Vos vagues pourront avoir un aspect différent de celles illustrées dans cette leçon. Ce n'est pas gênant.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la forme de vague bleue derrière le bateau. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Cette forme se trouve sur un calque derrière le bateau. En la sélectionnant, vous activez le calque correspondant dans le panneau Calques. Autrement dit, toutes les vagues que vous dessinerez se trouveront sur le même calque que cette forme.

2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pinceau (🖌).

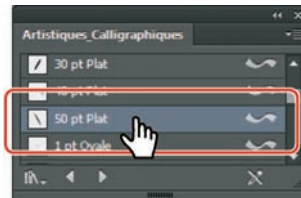
3. Au bas du panneau Formes, cliquez sur le bouton Menu Bibliothèques de formes (📖) et choisissez Artistiques > Artistiques_Calligraphiques.



4. Un panneau proposant une bibliothèque de bordures apparaît.

Illustrator vient avec plusieurs bibliothèques de formes que vous pouvez utiliser dans vos illustrations. Chacun des types de formes mentionnés précédemment possède plusieurs bibliothèques.

5. Cliquez sur l'icône du menu du panneau Artistiques_Calligraphiques (☰) et choisissez Affichage par liste. Cliquez sur la forme nommée 50 pt Plat de façon à l'ajouter au panneau Formes. Fermez la bibliothèque Artistiques_Calligraphiques.

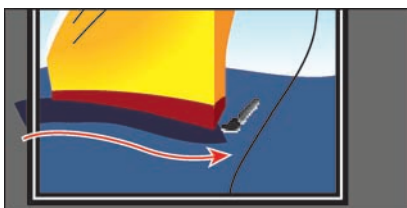


La sélection d'une forme dans une bibliothèque, comme la bibliothèque Artistiques_Calligraphiques, ajoute cette forme uniquement au document actif.

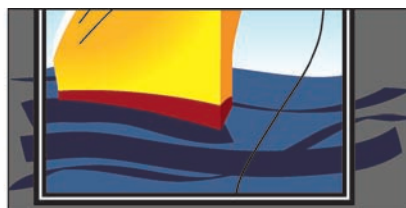
6. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond à [Sans] (☐), la couleur de contour à la nuance Dark Blue et l'épaisseur de contour à **1 pt** (si nécessaire).

Notez que le pointeur de l'outil Pinceau est accompagné d'un astérisque (🖌*). Cela signifie que vous allez dessiner un nouveau tracé.

7. Positionnez le pointeur sur le côté gauche du plan de travail, sous le bateau. Dessinez un long tracé incurvé de gauche à droite, en vous arrêtant environ à la moitié de l'eau (voir la figure). Ajoutez trois autres tracés, en allant de la gauche vers la droite, sur toute la largeur de l'eau. La figure montre ceux que nous avons ajoutés.



Dessiner le premier tracé.





Ajouter trois autres tracés.




8. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Note :
Cette forme calligraphique crée des angles aléatoires sur les tracés. Les vôtres pourront donc avoir un aspect différent de ceux illustrés. Ce n'est pas gênant.

Modifier des tracés avec l'outil Pinceau

Vous allez à présent employer l'outil Pinceau pour modifier un tracé sélectionné.


1. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur le premier tracé que vous avez ajouté (celui qui s'arrête à la moitié de l'eau).
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pinceau () . Positionnez le pointeur à proximité du milieu du tracé sélectionné. L'astérisque ne doit *pas* apparaître à côté du pointeur lorsque celui-ci se trouve au-dessus du tracé sélectionné. Faites glisser vers la droite pour étendre le tracé jusqu'au bord droit du plan de travail. Le tracé sélectionné est modifié à partir du point où vous avez commencé à dessiner.

► **Astuce :** Vous pouvez également modifier des tracés dessinés avec l'outil Pinceau en activant les outils Arrondi () et Gomme () , qui se trouvent dans le groupe de l'outil Crayon () du panneau Outils.



3. Appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) pour activer l'outil Sélection et cliquez sur un autre tracé de vague dessiné avec l'outil Pinceau. Après que vous avez cliqué, relâchez la touche pour revenir à l'outil Pinceau.
4. Avec l'outil Pinceau, déplacez le pointeur sur le tracé sélectionné. Lorsque l'astérisque du pointeur disparaît, faites glisser vers la droite de façon à modifier le tracé.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Vous allez à présent modifier les options de l'outil Pinceau.

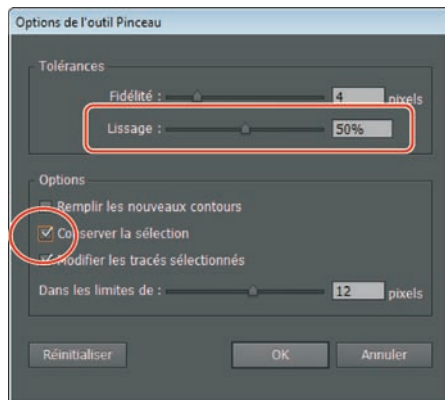
6. Double-cliquez sur l'outil Pinceau () pour afficher la boîte de dialogue Options de l'outil Pinceau et procédez aux changements suivants :

- Lissage : 50 % ;
- Conserver la sélection : cochée.

Cliquez sur OK.

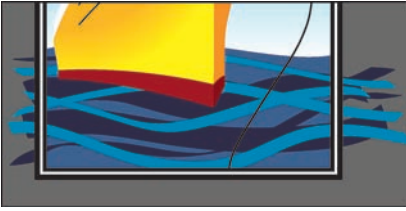
La boîte de dialogue Options de l'outil Pinceau permet de modifier le comportement de l'outil Pinceau.

Une valeur élevée pour l'option Lissage crée des tracés plus lisses en utilisant moins de points lors du dessin. Lorsque l'option Conserver la sélection est activée, les tracés restent sélectionnés après que vous les avez terminés.



7. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur du contour à la nuance Medium Blue et son épaisseur à 0,5 pt.

- Avec l'outil Pinceau, ajoutez trois ou quatre tracés supplémentaires au travers de l'eau, en allant de la gauche vers la droite ou dans le sens opposé. Notez que, après le dessin d'un tracé, celui-ci reste sélectionné et que vous pouvez donc le modifier si nécessaire.



- Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Pinceau. Dans la boîte de dialogue Options de l'outil Pinceau, décochez la case Conserver la sélection puis cliquez sur OK.

Les tracés ne resteront plus sélectionnés après que vous les aurez dessinés et vous pourrez créer des tracés superposés sans modifier ceux qui existent déjà.

- Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

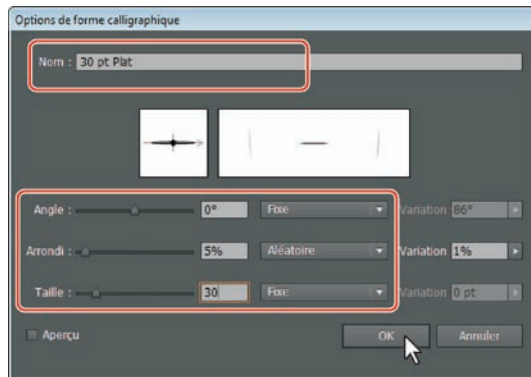
Modifier une forme

Pour modifier les options d'une forme, vous pouvez double-cliquer dessus dans le panneau Formes. La modification d'une forme peut affecter l'illustration à laquelle elle a été appliquée, mais c'est à vous de décider. Vous allez modifier l'aspect de la forme 50 pt Plat.

- Dans le panneau Formes, double-cliquez sur la forme nommée 50 pt Plat de façon à ouvrir la boîte de dialogue Options de forme calligraphique. Dans cette boîte de dialogue, procédez aux modifications suivantes :

- Nom : **30 pt Plat** ;
- Angle : **0°** ;
- choisissez **Fixe** dans le menu à droite d'Angle (lorsque Aléatoire est sélectionné, les angles de la forme varient de manière aléatoire lors du dessin) ;
- Arrondi : **5 %** (valeur par défaut) ;
- Taille : **30 pt**.

Cliquez sur OK.

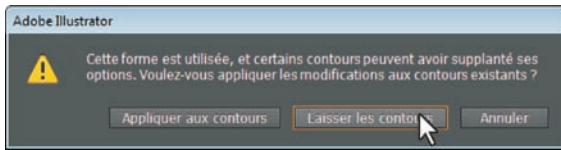


● **Note :** Lorsque l'option Conserver la sélection est décochée, vous pouvez modifier un tracé en le sélectionnant avec l'outil Sélection (M) ou en sélectionnant un segment ou un point du tracé avec l'outil Sélection directe (A), puis en redessinant la partie du tracé avec l'outil Pinceau.

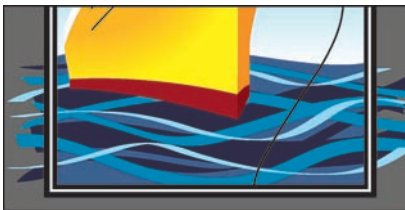
● **Note :** Les modifications de la forme s'appliquent uniquement au document courant.

▶ **Astuce :** Dans la boîte de dialogue, la zone d'aperçu (sous le champ Nom) illustre les modifications apportées à la forme.

2. Dans la boîte d'avertissement qui apparaît, cliquez sur Laisser les contours pour ne pas changer les vagues existantes auxquelles la forme a été appliquée.



3. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de contour à la nuance Light Blue et vérifiez que l'épaisseur de contour est **1 pt**.
4. Dans le panneau Formes, cliquez sur la forme 30 pt Plat pour être certain de peindre avec cette forme. Dessinez trois tracés en travers de l'eau afin d'ajouter des vagues supplémentaires, en les superposant à celles existantes (aidez-vous de la figure si vous le souhaitez).



5. Choisissez Sélection > Désélectionner, si nécessaire, puis Fichier > Enregistrer. Normalement l'illustration est déjà désélectionnée et, si c'est le cas, l'article de menu Désélectionner ne sera pas accessible.



Employer une couleur de fond avec les formes

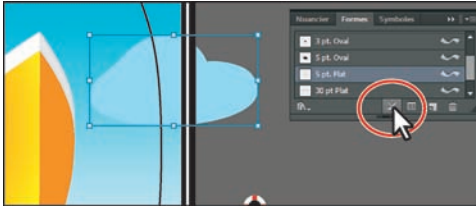
Lorsque vous appliquez une forme au contour d'un objet, vous pouvez également lui appliquer une couleur de fond sur l'intérieur. Quand vous employez une couleur de fond avec une forme, les objets de forme s'affichent par-dessus la couleur de fond aux points où le fond et les objets se superposent.



Supprimer une forme de contour

Si vous ne voulez plus d'un contour appliqué à une illustration, vous pouvez facilement le supprimer. C'est ce que vous allez faire avec le contour appliqué au nuage.

1. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur la forme du nuage.
2. Au bas du panneau Formes, cliquez sur le bouton Supprimer le contour ().



3. Dans le panneau Contrôle, fixez Épaisseur du contour à **0 pt**.
4. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Les formes artistiques

Les formes artistiques étirent une illustration ou une image bitmap incorporée de manière homogène le long d'un tracé. À l'instar des autres formes, vous pouvez en modifier les options de façon à changer la manière dont elles sont appliquées.



Exemples de formes artistiques

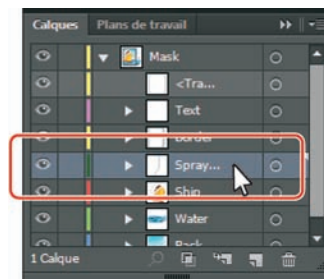
Appliquer une forme artistique existante

Vous allez à présent appliquer une forme artistique existante aux vagues qui se trouvent devant le bateau.

1. Cliquez sur l'icône de menu du panneau Formes (☰) et désélectionnez Affichage Formes calligraphiques, puis sélectionnez Affichage Formes artistiques pour que ces formes soient visibles dans le panneau.
2. Au bas du panneau Formes, cliquez sur le bouton Menu Bibliothèques de formes (☰) et choisissez Artistiques > Artistiques_Pinceau.
3. Cliquez sur l'icône de menu du panneau Artistiques_Pinceau (☰) et choisissez Affichage par liste. Cliquez sur la forme Pinceau 3 pour l'ajouter au panneau Formes associé au document actuel. Fermez le groupe du panneau Artistiques_Pinceau.
4. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pinceau (🖌️).
5. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de contour à White et l'épaisseur de contour à **1 pt**. Assurez-vous que la couleur de fond est [Sans] (☑️).

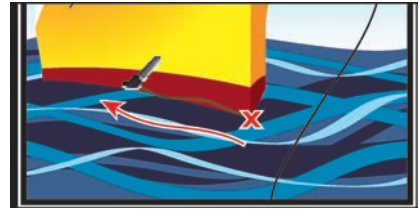
● **Note :** Une coche placée à côté d'un type de forme dans le menu du panneau Formes signifie que ce panneau affiche ce type de formes.

6. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (📁) sur le côté droit de l'espace de travail. Cliquez sur le calque Spray/Tree afin que le nouvel objet soit placé sur celui-ci. Fermez le panneau Calques en cliquant sur son icône.



► **Astuce :** L'outil Pinceau étant activé, appuyez sur la touche de verrouillage des majuscules pour obtenir un pointeur précis (X). Dans certains cas, cela vous aidera à dessiner avec plus de précision.

7. Positionnez le pointeur de l'outil Pinceau (🖌️) en bas de la zone rouge, devant le bateau (comme indiqué par le X sur la figure). Faites glisser vers la gauche en suivant la partie inférieure de la bande rouge du bateau, tout le long de la ligne d'eau. Aidez-vous de la figure, mais vous n'avez pas besoin d'être exact. En cas d'erreur, choisissez Édition > Annuler Contour artistique et recommencez.
8. Ajoutez un tracé à partir du même point, mais en allant vers la droite. Puis tracez une forme en "U" autour du point de départ (de gauche à droite) de façon à recouvrir toute zone rouge (aidez-vous de la figure ; le X représente le point de départ de la forme en "U").
9. Ajoutez d'autres tracés en partant toujours du même point d'origine.
10. Choisissez Fichier > Enregistrer.



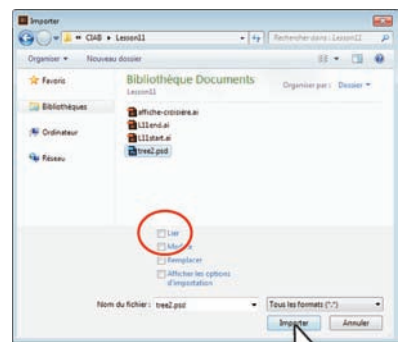
Créer une forme à partir d'une image bitmap

● **Note :** Pour de plus amples informations sur la création de formes, consultez la rubrique "Création et modification des formes" dans l'Aide d'Illustrator.

Dans cette section, vous allez importer une image bitmap, en l'incorporant, et l'utiliser pour créer une nouvelle forme artistique. Lorsque vous créez une forme, quel que soit son type, elle apparaît dans le panneau Formes associé au document courant uniquement.

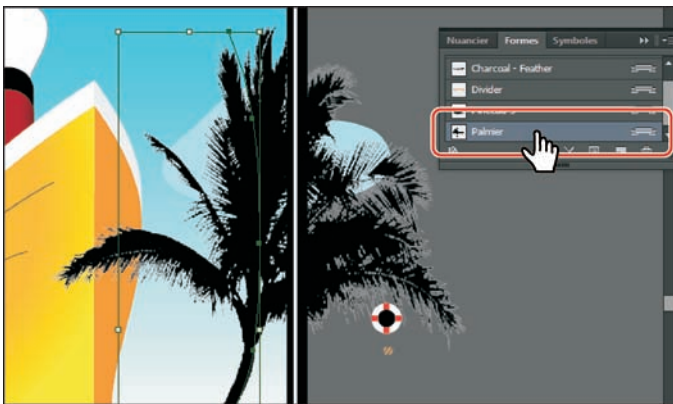
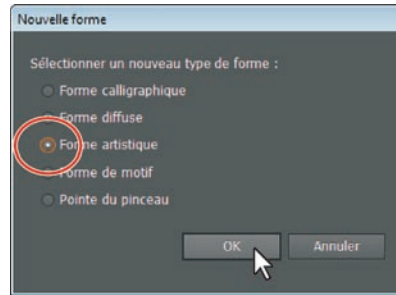
1. Choisissez Fichier > Importer. Dans la boîte de dialogue Importer, allez dans le dossier Lesson11 et sélectionnez le fichier tree2.psd. Veillez à ce que la case Lier soit décochée. Cliquez sur Importer.
2. Positionnez le pointeur sur la droite du plan de travail. Cliquez pour importer l'image.

Par la suite, vous créez une forme artistique à l'aide de l'illustration sélectionnée. Vous pouvez partir d'une illustration vectorielle ou d'une image bitmap *incorporée*, mais elle ne doit pas contenir de dégradé de couleurs, de dégradé de formes, d'autres contours, d'objets filaires, de graphes, de fichiers liés, de masques ou de texte non vectorisé.



● **Note :** La manipulation d'images incorporées et de formes dans un document a un impact direct sur les performances d'Illustrator. Il existe une limite sur la taille de l'image incorporée utilisée pour une forme. Vous risquez de voir apparaître une boîte de dialogue qui indique que l'image doit être redimensionnée avant de pouvoir en faire une forme.

3. Activez l'outil Sélection (☞) et cliquez sur le bouton Nouvelle forme (📄) au bas du panneau Formes. Vous initiez ainsi le processus de création d'une forme à partir de l'illustration bitmap sélectionnée.
4. Dans la boîte de dialogue Nouvelle forme, sélectionnez Forme artistique puis cliquez sur OK.
5. Dans la boîte de dialogue Options de forme artistique, changez Nom à **Palmier**. Cliquez sur OK.
6. Supprimez l'image que vous avez importée sur le côté droit du plan de travail ; vous n'en aurez plus besoin.
7. Avec l'outil Sélection, cliquez sur la ligne noire incurvée à droite du bateau.
8. Dans le panneau Formes, cliquez sur la forme nommée Palmier pour l'appliquer.

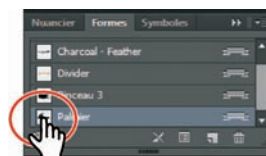


Notez que l'image d'arbre d'origine est étirée le long de la forme. Il s'agit du comportement par défaut pour une forme artistique.

Modifier une forme artistique

Vous allez à présent modifier la forme artistique Palmier.

1. Le tracé incurvé étant toujours sélectionné sur le plan de travail, double-cliquez sur la vignette de forme à gauche du nom "Palmier" dans le panneau Formes de manière à ouvrir la boîte de dialogue Options de forme artistique.

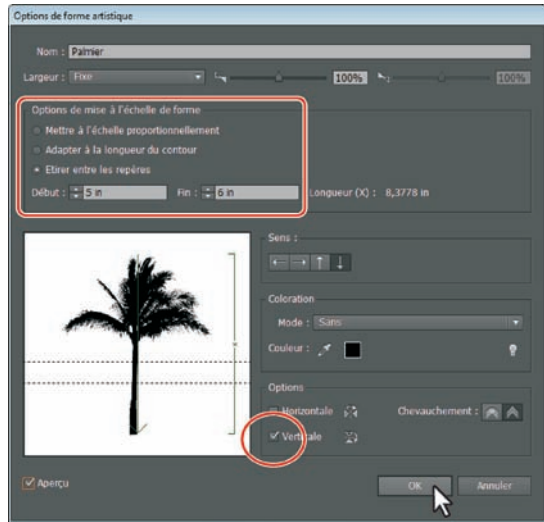


► **Astuce :** Pour de plus amples informations sur la boîte de dialogue Options de forme artistique, consultez la rubrique "Options de formes artistiques" dans l'Aide d'Illustrator.

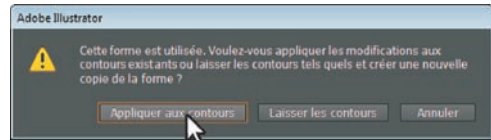
2. Déplacez la boîte de dialogue Options de forme artistique afin de voir le tracé incurvé auquel la forme est appliquée et cochez la case Aperçu pour constater le résultat des modifications suivantes :

- Étirer entre les repères : cochée ;
- Début : 5 in ;
- Fin : 6 in ;
- Verticale : cochée.

Cliquez sur OK.

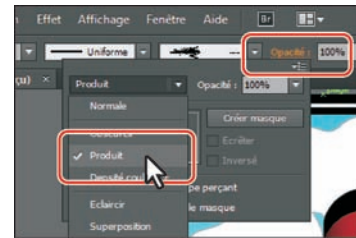


3. Dans la boîte d'avertissement, cliquez sur Appliquer aux contours pour que le tracé auquel la forme est appliquée soit affecté.



4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur "Opacité" et choisissez Produit dans le menu Mode de fusion. Appuyez sur Entrée ou Retour pour fermer le panneau Transparence.

5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Images bitmap dans les formes

Vous pouvez désormais définir des formes diffuses, artistiques et de motif en faisant glisser des images incorporées dans le panneau Formes (ou en suivant toute autre méthode de création).

Les images dans une forme prennent la forme du contour, ce qui signifie que les images peuvent se plier, se mettre à l'échelle et s'étirer avec la forme et le type du contour. En outre, de telles formes se comportent et peuvent être modifiées de la même façon que les autres, à l'aide de la boîte de dialogue Options de forme.

L'utilisation d'images de grande taille dans les formes a un impact sur les performances. Lorsque vous choisissez une image de ce type, Illustrator vous demande l'autorisation de repixelliser l'image avec une résolution plus faible, avant de poursuivre la création de la forme.

Extrait de l'Aide d'Illustrator

Les pointes de pinceau


Les pointes de pinceau sont des formes qui permettent de créer des contours qui semblent avoir été peints au pinceau. Vous le verrez dans cette section, lorsque vous peignez avec une pointe de pinceau, vous créez des tracés vectoriels. Vous allez commencer par régler les options de la forme pour modifier son apparence dans l'illustration puis vous peindrez avec l'outil Pinceau de manière à créer un effet de fumée.



Exemples de pointes de pinceau.

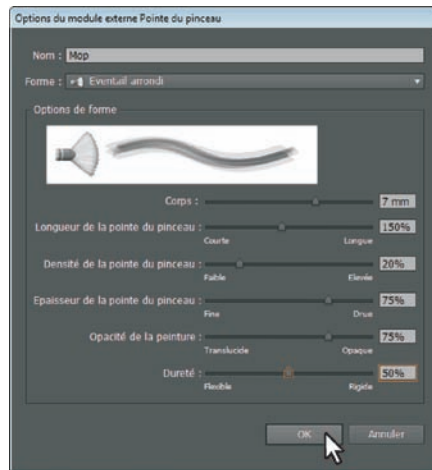
Modifier les options de pointe de pinceau


Vous l'avez vu précédemment, vous pouvez changer l'aspect d'une forme en réglant ses paramètres dans la boîte de dialogue Options de forme, que ce soit avant d'avoir appliqué la forme à l'illustration ou après. Dans le cas d'une pointe de pinceau, il est préférable de régler les options de la pointe de pinceau avant de peindre car la mise à jour des contours demande du temps.

1. Dans le menu du panneau Formes () , sélectionnez Affichage Pointes de pinceau et désélectionnez Affichage Formes artistiques.
2. Double-cliquez sur la vignette de la forme par défaut Mop ou directement à droite de ce nom pour ouvrir la boîte de dialogue Options de forme correspondante. Dans la boîte de dialogue, procédez aux modifications suivantes :

- Forme : **Éventail arrondi** (valeur par défaut) ;
- Corps : **7 mm**. Cette valeur correspond au diamètre de la forme ;
- Longueur de la pointe du pinceau : **150 %** (valeur par défaut). La longueur de la pointe du pinceau se mesure depuis la limite entre la brosse et le manche du pinceau jusqu'à l'extrémité des poils ;
- Densité de la pointe du pinceau : **20 %**. La densité de la pointe du pinceau désigne le nombre de poils dans une zone précise de la virole ;
- Épaisseur de la pointe de pinceau : **75 %** (valeur par défaut). L'épaisseur de la pointe du pinceau peut varier de 1 % (fin) à 100 % (gros) ;
- Opacité de la peinture : **75 %** (valeur par défaut). Cette option permet de définir l'opacité de la peinture utilisée ;
- Dureté : **50 %** (valeur par défaut). La dureté désigne la rigidité des poils.

Cliquez sur OK.



► **Astuce :** Illustrator propose plusieurs pointes de pinceau par défaut. Cliquez sur le bouton Menu Bibliothèques de formes () en bas du panneau Formes et choisissez Pointe du pinceau > Bibliothèque de pointes de pinceau.

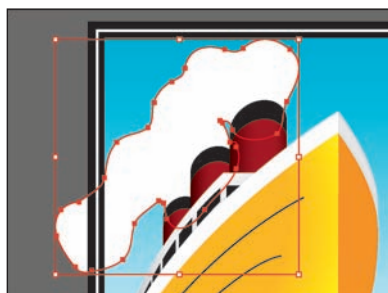
● **Note :** Pour de plus amples informations sur la boîte de dialogue Options du module externe Pointe du pinceau et ses options, consultez la rubrique "Utilisation de l'outil Pointe du pinceau" dans l'Aide d'Illustrator.

Peindre avec une pointe de pinceau

Vous allez à présent vous servir de la forme Mop pour dessiner de la fumée au-dessus du bateau. La peinture à l'aide d'une pointe de pinceau se traduit par un tracé fluide, très organique. Pour contraindre l'opération, vous peindrez à l'intérieur d'une forme, qui servira de masque pour la fumée.

1. Dans le panneau Outils, activez l'outil Zoom (🔍) et cliquez à plusieurs reprises, lentement, sur la forme de fumée (non le nuage) au-dessus du bateau afin d'en agrandir l'affichage.

2. Activez l'outil Sélection (🖱️) et cliquez sur la forme de fumée. Le calque sur lequel se trouve la forme est ainsi sélectionné et les futurs objets dessinés le seront sur ce même calque.



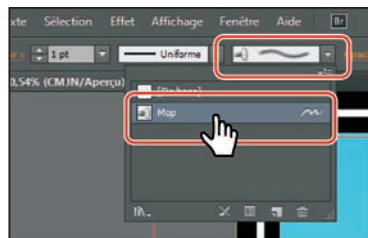
3. Au bas du panneau Outils, cliquez sur le bouton Dessin intérieur (🔲).

● **Note :** Si le panneau Outils est affiché sur une colonne, cliquez sur le bouton Modes de dessin (🔲) et sélectionnez ensuite le mode de dessin dans le menu qui apparaît.

4. La forme de fumée étant sélectionnée, dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond à [Sans] (☑️) (appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier). Ne touchez pas au contour. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Les lignes en pointillé affichées sur les angles de la forme indiquent que les tracés ajoutés seront masqués par cette forme.

5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pinceau (🖌️). Choisissez la forme Mop à partir du menu Forme du contour du panneau Contrôle, si nécessaire.



6. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de fond à [Sans] (☑️) et celle de contour à White. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier. Vérifiez que l'épaisseur de contour est 1 pt.


7. Positionnez le pointeur au-dessus de la plus grande cheminée (voir le X rouge sur la figure). Faites glisser vers le haut, puis vers le bas et la gauche, en suivant approximativement le bord de la forme de fumée. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous arrivez à l'extrémité de la forme.

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, notez que le tracé dessiné est masqué par la forme.

► **Astuce :** Si le résultat ne vous plaît pas, choisissez Édition > Annuler Contour de la pointe du pinceau.

● **Note :** Pour de plus amples informations sur les modes de dessin, consultez la Leçon 3, "Création de formes".

► **Astuce :** Si vous souhaitez modifier les tracés que vous dessinez, cochez la case Conserver la sélection dans les options de l'outil Pinceau ou sélectionnez les tracés avec l'outil Sélection. Vous n'avez pas besoin de remplir intégralement la forme.

8. Utilisez l'outil Pinceau () , avec la forme Mop, pour ajouter d'autres tracés à l'intérieur de la forme de la fumée. Essayez de partir de chaque cheminée, en suivant la forme de la fumée. L'objectif est de la remplir avec les tracés dessinés.

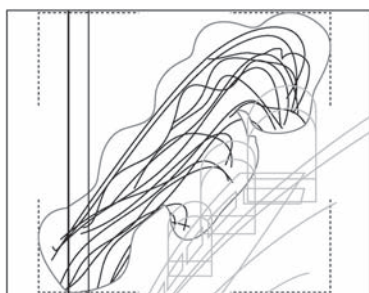


Dessiner le premier tracé.

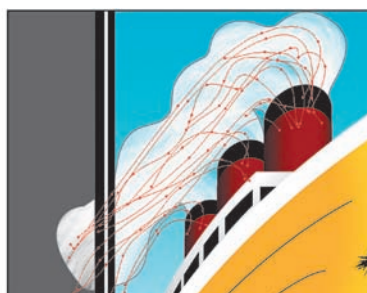


Le résultat final.

9. Choisissez Affichage > Tracés pour voir tous les tracés créés.
10. Choisissez Sélection > Objet > Contours de la pointe du pinceau pour sélectionner tous les tracés créés avec l'outil Pinceau et la forme Mop.
11. Choisissez Objet > Associer puis Affichage > Aperçu.





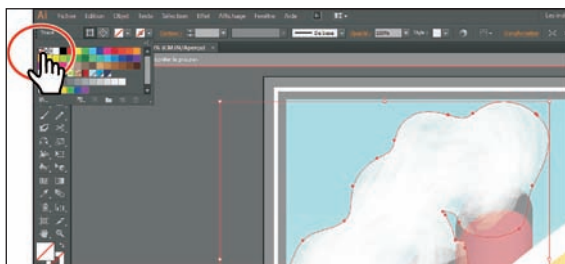
Afficher l'illustration en mode Tracés.




Le résultat.

● **Note :** Dans la partie gauche de la figure, nous avons estompé les tracés de la forme afin que ceux de la fumée soient plus visibles.

12. Au bas du panneau Outils, cliquez sur le bouton Dessin normal () .
13. Activez l'outil Sélection et choisissez Sélection > Désélectionner.
14. Double-cliquez sur le bord de la forme de fumée afin de passer en mode Isolation. Cliquez sur le contour gris foncé de la forme. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de contour à [Sans] () .

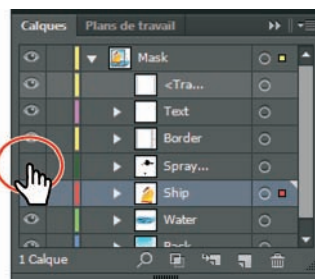


● **Note :** Si le panneau Outils est affiché sur une colonne, cliquez sur le bouton Modes de dessin () et sélectionnez ensuite le mode de dessin dans le menu qui apparaît.

15. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche Échap pour fermer le panneau et sortir du mode Isolation.

16. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur l'icône de visibilité (👁) à gauche du calque Spray/Tree pour masquer les illustrations qu'il contient. Fermez le panneau Calques en cliquant sur son icône.

17. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Lors de l'enregistrement, une boîte de dialogue d'avertissement peut apparaître pour indiquer que le document comprend des tracés de pointe de pinceau avec transparence. En dessinant avec la pointe de pinceau, vous créez des tracés vectoriels individuels auxquels la forme est appliquée. Cela peut poser des problèmes lors de l'impression ou de l'exportation au format EPS/PDF ou une ancienne version d'Illustrator. Pour réduire la complexité et le nombre de tracés de pointe de pinceau, pixellisez les tracés auxquels une telle forme est appliquée. Sélectionnez-les et choisissez Objet > Pixelliser.

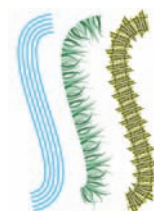
Les pointes de pinceau et les tablettes graphiques

Lorsque vous utilisez une pointe de pinceau avec une tablette graphique, Illustrator suit de manière interactive les mouvements du stylet sur la tablette. Il interprète tous les aspects d'orientation et de pression en tout point du tracé du dessin. Il produit une sortie modelée sur la position du stylet sur l'axe des abscisses et des ordonnées, ainsi que sur la pression, l'inclinaison, la direction et la rotation. Pour de plus amples informations sur les pointes de pinceau et les tablettes graphiques, recherchez "Pointe de pinceau" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

Extrait de l'Aide d'Illustrator

Les formes de motif

Les formes de motif dessinent un décor composé de différents éléments, ou *carreaux*. Lorsque vous appliquez une forme de motif à une illustration, différents carreaux sont appliqués aux différentes sections du tracé, en fonction du point du tracé où se situe la section (à une extrémité, au milieu ou dans un angle). Illustrator apporte des centaines de motifs à employer dans vos propres projets (de l'herbe jusqu'aux paysages urbains). Vous allez appliquer une forme de motif existante à un tracé de façon à créer des hublots sur le bateau.



Exemples de formes de motif.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Dans le menu du panneau Formes (☰), choisissez Affichage Formes de motif et désélectionnez Affichage Pointes de pinceau.
3. Dans le panneau Formes, cliquez sur la forme nommée Windows pour la sélectionner.

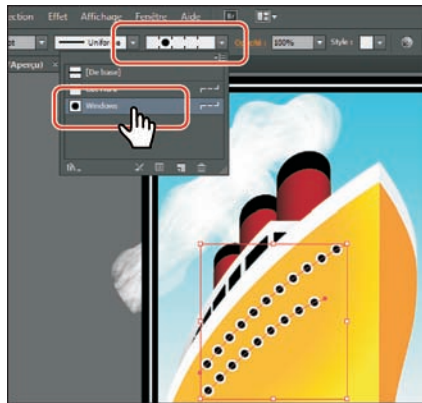
Vous allez appliquer la forme de motif puis modifierez ses propriétés.

4. Activez l'outil Sélection (⬮). Tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur les deux tracés qui se trouvent sur la forme jaune/orange du bateau.

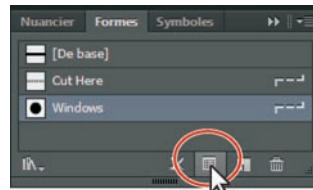
5. Dans le menu Forme du contour du panneau Contrôle, choisissez la forme de motif Windows pour l'appliquer.

Vous allez à présent modifier les propriétés de la forme appliquée aux tracés sélectionnés.

6. Choisissez Sélection > Désélectionner.
7. Cliquez sur le tracé du bas auquel la forme Windows est appliquée.



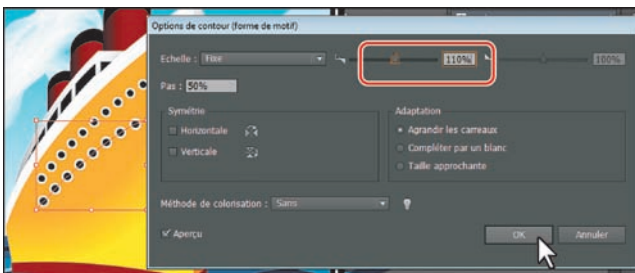
8. Au bas du panneau Formes, cliquez sur le bouton Options de l'objet sélectionné (☰) de façon à modifier les options de forme uniquement pour le tracé sélectionné sur le plan de travail.



La boîte de dialogue Options de contour (forme de motif) apparaît.

9. Cochez la case Aperçu et fixez l'échelle à **110%** soit en déplaçant le curseur, soit en saisissant cette valeur. Cliquez sur OK.

Lorsque vous modifiez les paramètres de forme pour l'objet sélectionné, seules quelques options de la forme sont disponibles. La boîte de dialogue Options de contour (forme de motif) permet de modifier les propriétés du tracé avec formes sans mettre à jour la forme correspondante.



10. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

► **Astuce :** Comme pour les autres types de formes, Illustrator propose des bibliothèques de formes de motif par défaut. Pour y accéder, cliquez sur le bouton Menu Bibliothèques de formes (☰) et choisissez une bibliothèque dans l'un des menus, par exemple Décoratif.

► **Astuce :** Pour changer la taille des hublots, vous pouvez également modifier le contour de la ligne sur le plan de travail, avec la forme appliquée.

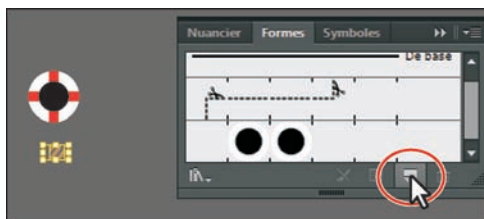
Créer une forme de motif

Il existe plusieurs façons de créer une forme de motif. Dans le cas d'un motif simple appliqué à une ligne droite, vous pouvez, par exemple, sélectionner l'objet qui doit servir de motif et cliquer sur le bouton Nouvelle forme (📄) au bas du panneau Formes.

Pour créer un motif plus complexe qui s'appliquera à des objets constitués de courbes et d'angles vous pouvez sélectionner dans la fenêtre de document une illustration qui servira de forme de motif, créer dans le panneau Nuancier des nuances à partir de l'illustration qui servira de carreau pour la forme de motif, ou même laisser Illustrator générer automatiquement les angles de la forme de motif. Dans Illustrator, seul le carreau pour le côté doit être défini. Ensuite, quatre types d'angles différents sont produits automatiquement en fonction de l'objet utilisé pour le côté.

Vous allez à présent créer une forme de motif pour la bordure de l'affiche.

1. Choisissez Affichage > Pattern objects. Vous devez arriver à une vue agrandie de la bouée de sauvetage et du morceau de corde qui se trouvent sur le côté droit du plan de travail.
2. Avec l'outil Sélection (⬅️), cliquez sur le groupe des éléments de la corde.
3. Ouvrez le panneau Formes en cliquant sur son icône (📄), si nécessaire. Dans le menu du panneau (☰), choisissez Affichage par vignettes. Au bas du panneau, cliquez sur le bouton Nouvelle forme (📄) pour créer un motif à partir de la corde.



Notez que, dans cet affichage par le panneau Formes, les formes de motif sont segmentées. Chaque segment correspond à un carreau de motif. Le carreau Côté est répété dans l'aperçu du panneau Formes.

4. Dans la boîte de dialogue Nouvelle forme, choisissez Forme de motif. Cliquez sur OK.

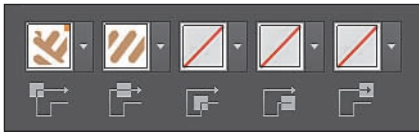
Il est possible de créer une forme de motif même lorsque aucune illustration n'est sélectionnée. Dans ce cas, vous devrez ajouter l'illustration en la faisant glisser ultérieurement dans le panneau Formes ou en la sélectionnant à partir d'une nuance de motif créée lors de la modification de la forme. Cette dernière méthode sera présentée plus loin dans cette section.

► **Astuce :**
Certaines formes n'ont pas de carreaux d'angle parce qu'elles ont été conçues pour des tracés courbes, sans angles aigus.

5. Dans la boîte de dialogue Options de forme de motif, nommez la forme **Bordure**.

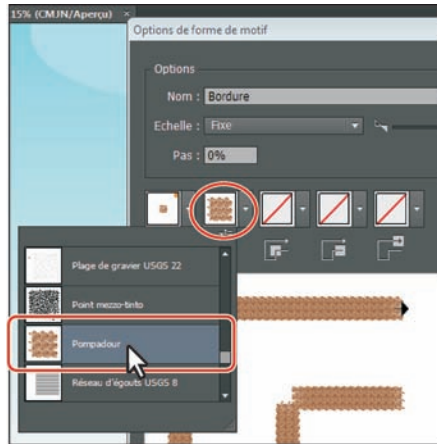
Les formes de motif peuvent contenir jusqu'à cinq carreaux : Côtés, Début et Fin, ainsi qu'Angle extérieur et Angle intérieur qui permettent de dessiner des angles aigus sur un tracé.

Les cinq carreaux sont représentés sous forme de boutons sous le champ Pas de la boîte de dialogue. Ils permettent d'appliquer une illustration différente à chaque partie du tracé. Vous cliquez sur le bouton du carreau à définir et, dans le menu qui apparaît, sélectionnez une proposition automatique (si disponible) ou une nuance de motif.



6. Cliquez sur le bouton du carreau Côtés (le deuxième à partir de la gauche) qui se trouve sous le champ Pas. L'illustration sélectionnée à l'origine se trouve dans le menu qui apparaît, ainsi que Aucun et les différentes nuances de motif du panneau Nuancier. Choisissez Pompadour dans le menu.

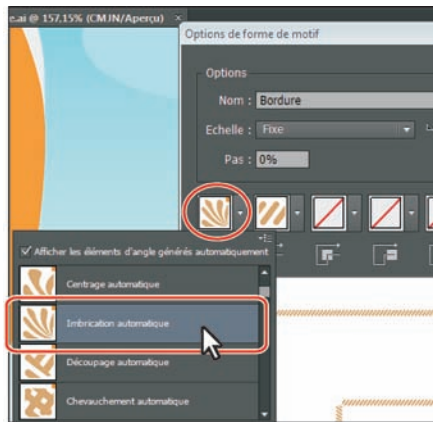
Dans la zone d'aperçu, sous les carreaux, vous pouvez constater comment la nouvelle illustration affecte un tracé.



7. Cliquez à nouveau sur le bouton Côtés et choisissez Original dans le menu.
8. Cliquez sur le bouton Angle extérieur pour afficher son menu.

Le carreau de l'angle extérieur a été généré par Illustrator à partir de l'illustration originale de la corde. Dans le menu, vous avez le choix parmi quatre types d'angles automatiques :

- **Centrage automatique.** Le carreau de côté est étiré de part et d'autre de l'angle et centré sur celui-ci.
- **Imbrication automatique.** Des copies du côté sont étirées jusqu'à l'angle, avec une copie de chaque côté. L'élimination du pliage est utilisée pour les étirer en une forme.
- **Découpage automatique.** Le côté est découpé en diagonale et les éclats se rejoignent, à l'instar d'un joint de pointe dans un cadre en bois de photo.
- **Chevauchement automatique.** Les copies des mosaïques se chevauchent au niveau de l'angle.



► **Astuce :** Dans la boîte de dialogue Options de forme de motif, positionnez le pointeur sur les cases des carreaux pour voir s'afficher une infobulle qui définit chaque carreau.

► **Astuce :** Lors de la création d'une forme de motif, l'illustration sélectionnée devient par défaut le carreau de côté.

► **Astuce :** Pour enregistrer une forme et la réemployer dans un autre document, vous devez créer une bibliothèque de formes. Pour en savoir plus, reportez-vous à la rubrique "Utilisation des bibliothèques de formes" de l'Aide d'Illustrator.

Dans le menu, choisissez Imbrication automatique. Vous générez ainsi, à partir de la corde, l'angle extérieur de tout tracé auquel la forme de motif sera appliquée.

9. Cliquez sur OK. La forme Bordure s'affiche dans le panneau Formes.

Appliquer une forme de motif

Vous allez appliquer la forme Bordure à un cadre rectangulaire autour de l'illustration. Lorsque vous vous servez des outils de dessin pour appliquer des formes à une illustration, vous devez d'abord créer le tracé puis lui appliquer la forme sélectionnée dans le panneau Formes.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur le contour blanc du rectangle qui forme la bordure.
3. Dans le panneau Outils, cliquez sur la case Fond et vérifiez que [Sans] (☑) est sélectionné. Ensuite, cliquez sur la case Contour et choisissez [Sans] (☑).
4. Le rectangle étant sélectionné, cliquez sur la forme Bordure dans le panneau Formes.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Le rectangle est peint avec la forme Bordure, le carreau Côté le long des côtés et le carreau Angle extérieur dans les angles.



Modifier une forme de motif

► **Astuce :** Pour de plus amples informations sur la création des nuances de motifs, consultez la rubrique "À propos des motifs" dans l'Aide d'Illustrator.

Vous allez à présent modifier la forme Bordure en utilisant une nuance de motif que vous devrez créer.

1. Ouvrez le panneau Nuancier en cliquant sur son icône (🎨) ou en choisissant Fenêtre > Nuancier.
2. Choisissez Affichage > Pattern objects de façon à zoomer sur la bouée de sauvetage qui se trouve sur le côté droit du plan de travail.
3. Avec l'outil Sélection (⌘), faites glisser la bouée dans le panneau Nuancier. La nouvelle nuance apparaît dans ce panneau.

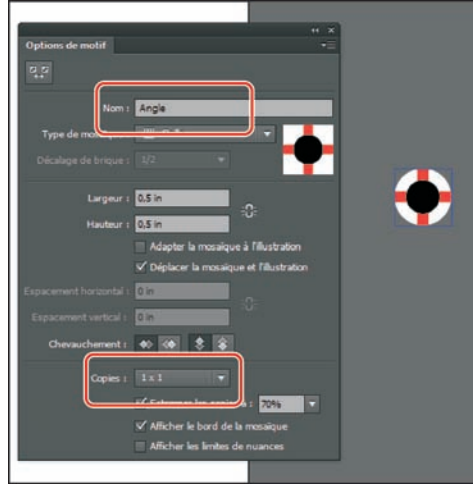
Après que vous avez créé une forme de motif, vous pouvez supprimer les nuances de motif

du panneau Nuancier si vous n'envisagez pas de les utiliser dans d'autres illustrations.



4. Choisissez Sélection > Désélectionner.

5. Dans le panneau Nuancier, double-cliquez sur la nuance de motif que vous venez de créer. Dans la boîte de dialogue Options de motif, nommez la nuance **Angle** et choisissez 1 x 1 dans le menu Copies.



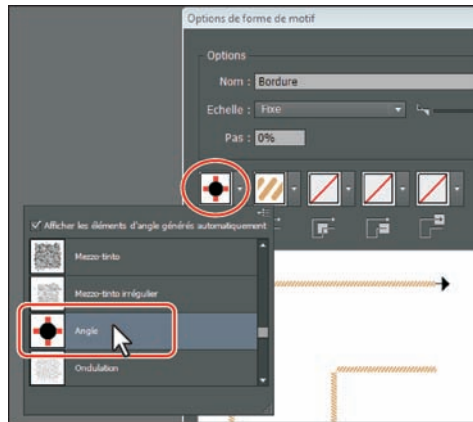
6. Dans la barre grise située en partie supérieure de la fenêtre de document, cliquez sur Terminer pour mettre fin à la modification du motif.

7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

8. Dans le panneau Formes, double-cliquez sur la forme de motif Bordure de façon à ouvrir la boîte de dialogue Options de forme de motif.

9. Cliquez sur le bouton Angle extérieur et, dans le menu qui s'affiche, choisissez la nuance de motif Angle.

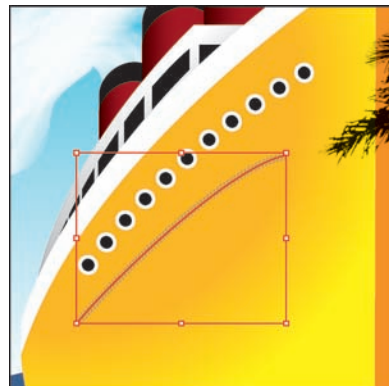
10. Dans la boîte de dialogue Options de forme de motif, changez Échelle à 70 % et cliquez sur OK.



11. Dans la boîte d'avertissement, cliquez sur Appliquer aux contours de façon à actualiser la bordure sur le plan de travail.

12. Avec l'outil Sélection, cliquez sur l'un des tracés qui représentent les hublots. Dans le panneau Formes, cliquez sur la forme Bordure pour la lui appliquer.

Remarquez que les bouées de sauvetage ne sont pas appliquées au tracé. Il est peint à l'aide du carreau de côté de la forme Bordure. En effet, puisque le tracé ne comprend aucun angle aigu, les carreaux des angles extérieur et intérieur ne sont pas utilisés.



► **Astuce :** Vous pouvez également modifier les carreaux d'une forme de motif en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et en faisant glisser une illustration à partir du plan de travail vers le carreau concerné.

● **Note :** Il est possible que le tracé du palmier soit sélectionné à la place. Dans ce cas, choisissez Objet > Verrouiller > Sélection afin d'éviter que cela se reproduise.

13. Choisissez Édition > Annuler Appliquer la forme de motif pour retrouver les hublots.

● **Note :** Précédemment, vous avez appris à retirer une forme d'un objet en cliquant sur le bouton Supprimer le contour (☒) du panneau Formes. Ici, vous avez choisi Édition > Annuler Appliquer la forme de motif car l'usage du bouton Supprimer le contour aurait enlevé la mise en forme précédente de l'arc, ne lui laissant que le fond et le contour par défaut.

14. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Modifier les attributs de couleur des formes

Les couleurs d'une forme diffuse, artistique ou de motif dépendent de la couleur de contour et du mode de coloration de la forme. Si celui-ci n'a pas été sélectionné, la couleur par défaut de la forme est utilisée. Ainsi, la forme artistique appliquée à la vague devant le bateau l'a été avec la couleur de contour blanche car son mode de coloration était Teintes.

Pour modifier la couleur des formes artistiques, diffuses et de motif, il faut choisir l'un des trois modes de coloration proposés dans la boîte de dialogue Options de forme : Teintes, Teintes et ombres, Saturation.

Pour de plus amples informations sur chacun de ces modes, recherchez "Options de coloration" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

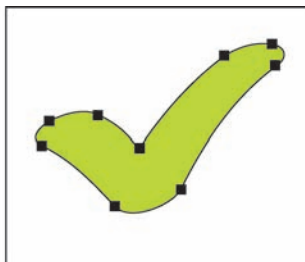
● **Note :** Les formes colorées à partir d'une couleur de contour blanche peuvent apparaître entièrement blanches et celles colorées à partir d'une couleur de contour noire, entièrement noires. Les résultats obtenus dépendent des couleurs d'origine.

L'outil Forme de tache

L'outil Forme de tache permet de peindre des formes dotées d'un fond que vous pouvez fusionner et faire s'entrecouper avec d'autres formes de même couleur. Cet outil permet de retrouver le talent de l'outil Pinceau mais, contrairement à ce dernier qui sert à créer des tracés ouverts artistiques, il crée une forme fermée avec un fond uniquement, sans contour, que vous modifiez ensuite avec les outils Gomme et Forme de tache. Les formes qui possèdent un contour ne peuvent pas être modifiées avec cet outil.



Tracé créé avec l'outil Pinceau.

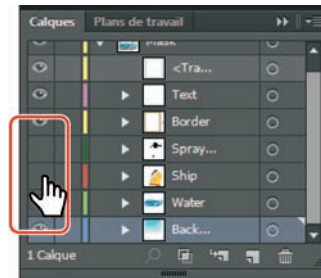


Forme créée avec l'outil Forme de tache.

Dessiner avec l'outil Forme de tache

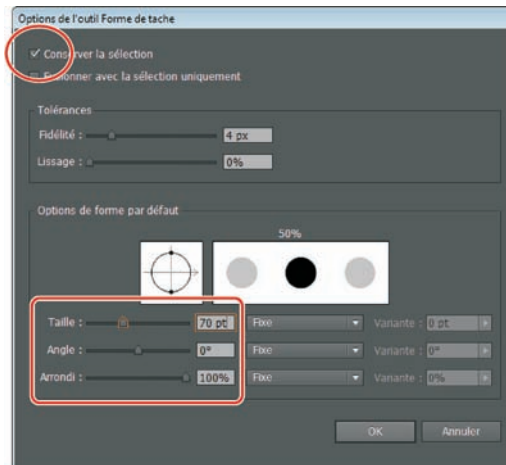
Vous allez à présent employer l'outil Forme de tache pour créer une partie d'un nuage.

1. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur l'icône de visibilité (👁) à gauche du calque Ship pour en masquer le contenu. Vérifiez que le calque Spray/Tree est caché. Sélectionnez le calque Background.
2. Dans le panneau Contrôle, fixez la couleur de fond à la nuance Light Blue et la couleur de contour à [Sans] (☐).



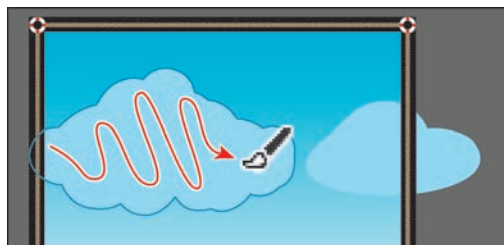
Si un fond et un contour sont définis avant la réalisation d'un tracé avec l'outil Forme de tache, le contour devient le fond de la forme créée. Si seul un fond est défini, il devient le fond de la forme créée.

3. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Forme de tache (👉). Dans la boîte de dialogue Options de l'outil Forme de tache, cochez la case Conserver la sélection et, dans la section Options de forme par défaut, fixez Taille à 70 pt. Cliquez sur OK.



4. Positionnez le pointeur à gauche du petit nuage bleu dans le ciel. Faites glisser de façon à créer une forme de nuage qui ne touche pas à celle existante.

Lorsque vous dessinez avec l'outil Forme de tache, vous créez des formes pleines fermées. Elles peuvent contenir n'importe quel type de fond, y compris des dégradés, des couleurs pleines, des motifs, etc. Notez que le pointeur de l'outil Forme de tache est entouré d'un cercle avant que vous ne commenciez à dessiner. Il représente la taille de la forme (70 pt, que vous avez fixée à l'étape précédente).




► **Astuce :** Vous pouvez également changer la taille de la forme de tache en appuyant à plusieurs reprises sur les touches Crochet fermant (]) ou Crochet ouvrant ([).

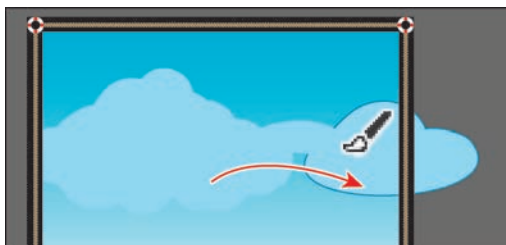
Fusionner des tracés avec l'outil Forme de tache

Outre le dessin et la modification de formes, l'outil Forme de tache permet de fusionner et de faire s'entrecouper des formes de la même couleur. Les objets fusionnés à l'aide de l'outil Forme de tache doivent posséder les mêmes attributs d'aspect, n'avoir aucun contour, se trouver sur le même calque ou groupe, et être adjacents dans l'ordre de superposition.

Pour d'autres consignes concernant l'outil Forme de tache, recherchez "Peinture avec les fonds et les contours" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator). Sur la page correspondante, allez dans la rubrique intitulée "Dessin et fusion de tracés à l'aide de l'outil Forme de tache".


Vous allez fusionner le nuage que vous venez de dessiner avec le petit nuage situé à sa droite. Vous obtiendrez alors un gros nuage.

1. Choisissez Sélection > Désélectionner.
2. Avec l'outil Forme de tache () , faites glisser depuis l'intérieur de la forme de nuage que vous avez créée et arrêtez-vous à l'intérieur du petit nuage à sa droite. Les deux formes sont connectées.



● **Note :** Si vous constatez que les formes ne sont pas fusionnées, il est possible que leurs contours et leurs fonds soient différents. Sélectionnez les deux nuages à l'aide de l'outil Sélection et faites en sorte que leur couleur de fond soit la nuance Light blue swatch et que leur contour soit [Sans]. Ensuite, recommencez l'opération avec l'outil Forme de tache.

3. Continuez à dessiner avec l'outil Forme de tache pour que les deux formes fusionnées ressemblent plus à un nuage.

Si vous constatez que de nouvelles formes sont créées, au lieu que la forme de nuage existante soit modifiée, annulez l'opération. Ensuite, avec l'outil Sélection () , resélectionnez et désélectionnez la forme de nuage puis poursuivez.

4. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Modifier des tracés avec l'outil Gomme

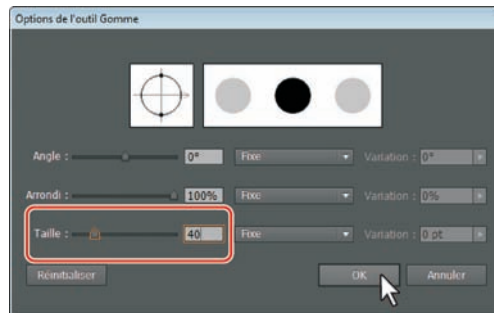
Quand vous dessinez et fusionnez des formes avec l'outil Forme de tache, vous risquez d'aller trop loin et, en conséquence, de devoir modifier ce que vous avez réalisé. L'outil Gomme peut vous aider à façonner la forme et à corriger ce qui vous déplaît.

► **Astuce :** Lorsque vous dessinez avec les outils Forme de tache et Gomme, faites de préférence de petits mouvements et relâchez souvent le bouton de la souris. Vous pouvez annuler les modifications apportées, mais si vous dessinez par de longs mouvements sans relâcher, l'annulation retire l'intégralité du tracé.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la forme du nuage.

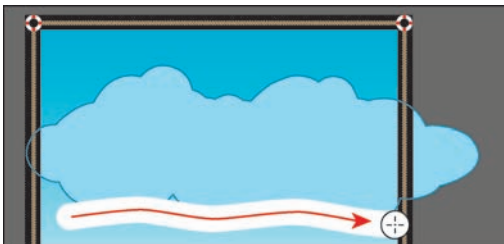
La sélection de la forme avant l'activation de l'outil Gomme permet de limiter ses effets à cette forme.

2. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Gomme (☞). Dans la boîte de dialogue Options de l'outil Gomme, fixez Taille à **40 pt** puis cliquez sur OK.



3. Positionnez le pointeur sur le bord du nuage et, avec l'outil Gomme, faites glisser le long de la partie inférieure de la forme pour en enlever une partie. Essayez de basculer entre les outils Forme de tache et Gomme pour modifier le nuage.

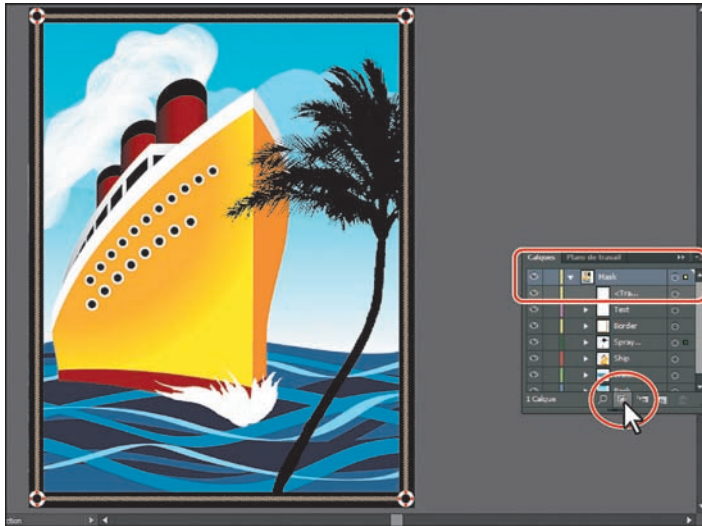
Les pointeurs des outils Forme de tache et Gomme comprennent un cercle qui indique le diamètre de la forme.



4. Choisissez Sélection > Désélectionner.

La dernière étape consiste à masquer les parties de l'illustration qui se trouvent en dehors du plan de travail.

5. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Cliquez sur la colonne de visibilité à gauche de tous les calques afin que l'intégralité du contenu soit affichée. Sélectionnez le calque principal nommé Mask. Cliquez sur le bouton Créer/Annuler le masque d'écrêtage (☒) situé au bas du panneau Calques.





En cliquant sur le bouton Créer/Annuler le masque d'écriteure, vous prenez une forme de rectangle existante et l'utilisez pour masquer le contenu. Pour de plus amples informations sur cette fonctionnalité, consultez la Leçon 15, "Graphiques Illustrator et autres applications Adobe".





6. Fermez le groupe du panneau Calques en cliquant sur son onglet.
7. Choisissez Objet > Tout afficher de façon à afficher le texte de l'affiche.
8. Choisissez Sélection > Désélectionner.
9. Choisissez Fichier > Enregistrer puis fermez tous les fichiers ouverts.



Questions de révision

1. Quelle est la différence entre appliquer une forme à une illustration avec l'outil Pinceau () et l'appliquer avec l'un des outils de dessin ?
2. Décrivez l'application à du contenu d'une illustration dans une forme artistique.
3. Décrivez comment modifier des tracés à l'aide de l'outil Pinceau lorsque vous dessinez. Comment l'option Conserver la sélection affecte-t-elle l'outil Pinceau ?
4. Quelle est la condition pour qu'une image bitmap soit utilisée dans certaines formes ?
5. Pour quels types de forme devez-vous sélectionner une illustration sur le plan de travail avant de créer une forme ?
6. Que pouvez-vous créer avec l'outil Forme de tache () ?

Réponses

1. Lors du dessin avec l'outil Pinceau (), si une forme est choisie dans le panneau Formes, elle est appliquée directement aux tracés à mesure qu'ils sont réalisés. Avec un autre outil de dessin, il faut le sélectionner puis dessiner dans l'illustration ; ensuite seulement, sélectionner un tracé dans l'illustration et, dans le panneau Formes, choisir une forme qui est appliquée au tracé sélectionné.
2. Une forme artistique est créée à partir d'une illustration (vectorielle ou bitmap). Lorsque la forme est appliquée au contour d'un objet, l'illustration est, par défaut, étirée le long du contour de l'objet sélectionné.
3. On fait glisser l'outil Pinceau sur un tracé sélectionné pour le redessiner. L'option Conserver la sélection garde le dernier tracé sélectionné lorsqu'on dessine. Il faut la maintenir active (réglage par défaut) pour pouvoir modifier aisément le dernier tracé en dessinant. Il faut, au contraire, la désactiver quand on veut dessiner des tracés superposés sans modifier les tracés antérieurs. Lorsque l'option Conserver la sélection est désactivée, on peut employer l'outil Sélection () pour sélectionner un tracé et le modifier.
4. Pour pouvoir être utilisée dans certaines formes (artistiques, de motif et diffuses), l'image bitmap doit être incorporée.
5. Pour les formes artistiques et diffuses, vous devez sélectionner une illustration afin de créer une forme par un clic sur le bouton Nouvelle forme () du panneau Formes.
6. L'outil Forme de tache () sert à modifier des formes pleines qui peuvent être fusionnées ou qui peuvent s'entrecouper avec d'autres formes de la même couleur. Il permet également de créer une nouvelle illustration.



Les effets changent l'aspect d'un objet et sont dynamiques. Vous pouvez les appliquer à un objet, puis les modifier ou les retirer à tout moment à l'aide du panneau Aspect. Ils permettent d'appliquer des ombres portées, de convertir une illustration en deux dimensions en formes en trois dimensions et de créer bien d'autres effets encore.

APPLICATION D'EFFETS

12

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- appliquer un effet Ombre portée et le modifier ;
- appliquer des effets à du texte ;
- appliquer des effets à plusieurs objets ;
- modifier des formes avec des effets Pathfinder ;
- appliquer des effets spéciaux ;
- appliquer un effet de décalage ;
- employer les effets de déformation ;
- utiliser les effets Photoshop ;
- travailler avec les effets en trois dimensions (3D).



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Au cours de cette leçon, vous créerez plusieurs objets en utilisant différents effets. Avant de commencer, vous restaurerez les préférences par défaut d'Adobe Illustrator, puis vous ouvrirez un fichier qui contient l'illustration terminée pour voir ce que vous allez créer.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L12end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson12 sur votre disque dur.

Ce fichier contient l'illustration terminée d'une enseigne pour une salle de sport.



4. Si nécessaire, choisissez Affichage > Zoom arrière pour réduire la vue de l'illustration terminée, puis ajustez la taille de la fenêtre et laissez l'illustration à l'écran pendant que vous travaillez. Servez-vous de l'outil Main (☞) pour placer l'illustration où bon vous semble dans la fenêtre. Sinon, choisissez Fichier > Fermer.

Pour commencer, vous allez ouvrir un fichier d'illustration existant.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

5. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L12start.ai, situé dans le dossier Lesson12 sur votre disque dur.

6. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **enseigne-gym.ai** et sélectionnez le dossier Lesson11. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (.ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.



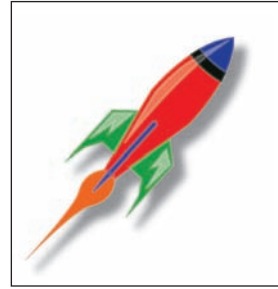
7. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le commutateur d'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

Les effets dynamiques

Les effets affectent l'aspect d'un objet sans le changer fondamentalement. L'application d'un ou de plusieurs effets à un objet les ajoute automatiquement à ses attributs d'aspect. Vous pouvez modifier, déplacer, supprimer ou dupliquer un effet à n'importe quel moment dans le panneau Aspect.

Dans Illustrator, il existe deux types d'effets : *vectoriels* et de *pixellisation*. Ils sont accessibles au travers du menu Effet.



Un objet auquel un effet d'ombre portée a été appliqué.

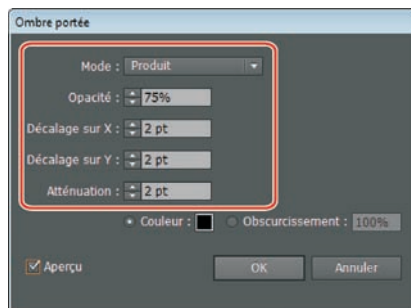
● **Note :** Lorsque vous appliquez un effet de pixellisation, les données du vecteur d'origine sont pixellisées d'après les paramètres des effets de pixellisation du document, qui déterminent la résolution de l'image finale. Pour en savoir plus sur ces paramètres, recherchez "Paramètres des effets de pixellisation du document" dans l'Aide d'Illustrator.

- **Effets Illustrator (vectorsiels).** Ce sont ceux qui figurent dans la moitié supérieure du menu Effets. Ils sont applicables uniquement à des objets vectoriels ou au fond ou au contour d'un objet bitmap dans le panneau Aspect. Certains sont applicables à la fois à des objets vectoriels et à des objets bitmap : effets 3D, Filtres SVG, Déformation, Transformation, Ombre portée, Contour progressif, Lueur interne et Lueur externe.
- **Effets Photoshop (pixellisation).** Visibles dans la moitié inférieure du menu Effet, ils sont applicables aux objets vectoriels comme aux objets bitmap.

Appliquer un effet

Les effets, accessibles dans le menu Effet ou le panneau Aspect, sont appliqués à des objets, à des groupes d'objets ou à des calques. Vous allez d'abord apprendre à appliquer un effet à l'aide du menu Effet, puis vous vous servirez du panneau Aspect.

1. Choisissez Affichage > Repères commentés pour les désactiver.
2. Avec l'outil Sélection (☛), cliquez sur le texte blanc "EST. 1973".
3. Choisissez Effet > Spécial > Ombre portée dans la section Effets Illustrator du menu.
4. Dans la boîte de dialogue Ombre portée, modifiez les options suivantes :
 - Mode : **Produit** (valeur par défaut) ;
 - Opacité : **75 %** (valeur par défaut) ;
 - Décalage sur X : **2 pt** ;
 - Décalage sur Y : **2 pt** ;
 - Atténuation : **2 pt**.



Cliquez sur OK. Cochez Aperçu pour visualiser l'ombre portée appliquée au texte. Cliquez sur OK.

Vous allez à présent appliquer un effet à l'aide du panneau Aspect, pour un résultat identique.

5. Avec l'outil Sélection, cliquez sur le groupe de formes grises qui deviendront des haltères.

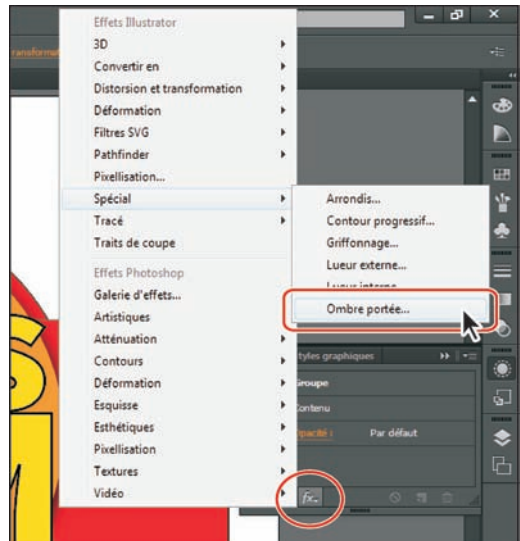
6. Ouvrez le panneau Aspect en cliquant sur son icône (☰).

En haut du panneau Aspect, vous voyez le mot "Groupe". Il indique que la sélection forme un groupe. Des effets peuvent être appliqués à des objets associés.

7. Dans le bas du panneau Aspect, cliquez sur le bouton Ajouter un effet (fx). Choisissez Spécial > Ombre portée dans le menu qui s'affiche.

Les options qui s'affichent sont celles disponibles dans le menu Effet.

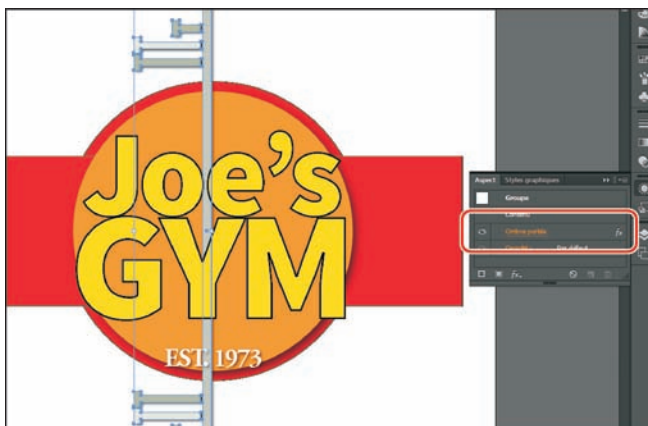
8. Dans la boîte de dialogue Ombre portée, conservez les paramètres fixés et cochez la case Aperçu pour visualiser l'ombre portée appliquée. Cliquez sur OK.



Les paramètres de l'ombre portée proviennent de celle appliquée précédemment.

Dans le panneau Aspect, notez la présence de Ombre portée. L'icône d'effet (fx) placée à droite d'un élément du panneau indique qu'il s'agit d'un effet.

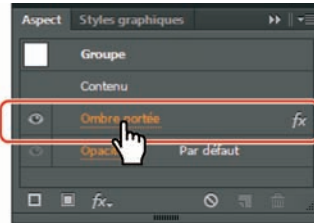
9. Choisissez Fichier > Enregistrer et gardez le groupe des haltères sélectionné.



Modifier et supprimer des effets

Puisque les effets sont dynamiques, ils peuvent être modifiés après avoir été appliqués à un objet. Pour cela, passez par le panneau Aspect en sélectionnant l'objet auquel l'effet a été appliqué puis cliquez sur le nom de l'effet ou double-cliquez sur la rangée de l'attribut. La boîte de dialogue de l'effet s'affiche alors. Les changements apportés sont propagés à l'illustration. Dans cette section, vous modifierez l'ombre portée appliquée aux haltères.

1. Le groupe des haltères étant sélectionné, cliquez sur le texte "Ombre portée" dans le panneau Aspect.
2. Dans la boîte de dialogue Ombre portée, fixez Opacité à 30 %. Cochez Aperçu pour visualiser la modification puis cliquez sur OK.

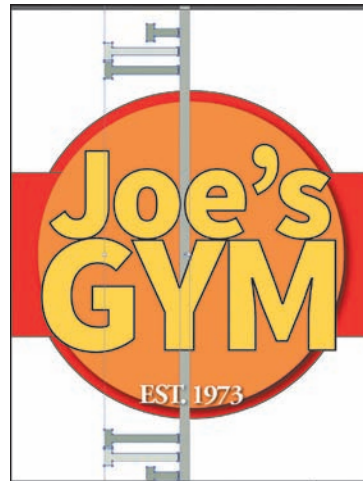


3. Choisissez Objet > Dissocier pour séparer les formes du groupe des haltères.

Notez que l'ombre portée a disparu. Lorsqu'un effet est appliqué à un groupe, il l'affecte dans son intégralité. Si les objets ne sont plus associés, l'effet ne s'applique plus. Vous réappliquerez l'ombre portée plus loin dans la leçon.

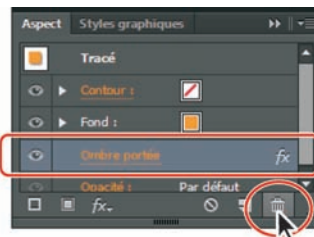
4. Choisissez Objet > Associer pour grouper à nouveau les objets.

Dans le panneau Aspect, vérifiez que l'ombre portée n'est plus appliquée au groupe.



Vous allez à présent retirer un effet sur l'illustration.

5. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le cercle orange auquel une ombre portée a été appliquée.
6. Dans le panneau Aspect, cliquez à droite ou à gauche du nom "Ombre portée" pour mettre en valeur la rangée d'attribut correspondant à l'effet Ombre portée, si elle ne l'est pas déjà. Ensuite, cliquez sur le bouton Supprimer l'élément sélectionné (🗑️) placé au bas du panneau.




● **Note :** Faites attention à ne pas cliquer sur les mots "Ombre portée" car cela ouvrirait la boîte de dialogue Ombre portée.

► **Astuce :** Dans le panneau Aspect, vous pouvez également faire glisser une rangée d'attribut, comme Ombre portée, sur le bouton Supprimer l'élément sélectionné pour la supprimer.



Donner un style au texte avec des effets

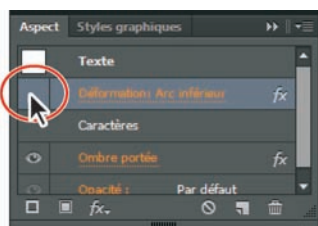
Vous pouvez appliquer au texte toutes sortes d'effets, comme une enveloppe (voir la Leçon 7, "Manipulation du texte"). Dans la suite, vous vous servirez d'un effet Déformation sur le texte placé en bas de l'enseigne.

1. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur le texte "EST. 1973" placé au bas de l'enseigne.
2. Choisissez Effet > Déformation > Arc inférieur.
3. Dans la boîte de dialogue Options de déformation, fixez Inflexion à **21 %**. Cochez Aperçu afin de prévisualiser les changements. Testez d'autres styles en les choisissant dans le menu Style puis revenez à Arc inférieur. Réglez les curseurs de distorsion Horizontale et Verticale pour en comprendre les effets. Vérifiez que les valeurs de distorsion sont bien à **0** puis cliquez sur OK.



● **Note :** Pour de plus amples informations sur le panneau Aspect, consultez la Leçon 13, "Les attributs d'aspect et les styles graphiques".

4. Le texte déformé étant toujours sélectionné, cliquez sur l'icône de visibilité () à gauche de la rangée Déformation : Arc inférieur dans le panneau Aspect. L'effet n'est plus visible et le texte n'apparaît plus déformé sur le plan de travail.
5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Texte () et remplacez "1973" par **1972**.



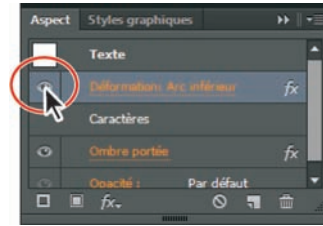
Désactiver l'effet.



Modifier le texte.

Si le panneau Aspect est toujours ouvert et si le curseur se trouve dans le texte, notez que l'effet n'est plus recensé dans le panneau. En effet, il a été appliqué non pas au texte mais à la zone de texte.

6. Activez l'outil Sélection puis cliquez sur l'icône de visibilité à gauche de la rangée Déformation : Arc inférieur dans le panneau Aspect. L'effet redevient visible et le texte apparaît de nouveau déformé.



► **Astuce :** Il n'est pas obligatoire de désactiver la visibilité de l'effet Déformation avant de modifier le texte sur le plan de travail, mais cela facilite l'opération.

7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

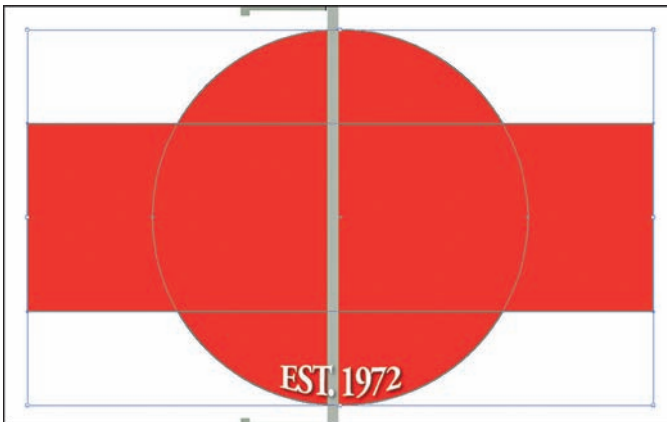
Modifier des formes avec un effet Pathfinder

Les effets Pathfinder permettent d'obtenir des résultats comparables aux commandes du même nom disponibles dans le panneau Pathfinder, mais, puisqu'il s'agit d'effets, ils ne modifient pas le contenu sous-jacent.

● **Note :** Pour de plus amples informations sur les commandes Pathfinder, consultez la Leçon 3, "Création de formes".

Vous allez à présent appliquer ce type d'effet à plusieurs formes.

1. Avec l'outil Sélection (⌘), appuyez sur la touche Maj et cliquez pour sélectionner le cercle orange et le texte jaune "Joe's GYM".
2. Choisissez Objet > Masquer > Sélection.
3. Avec l'outil Sélection, tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur le cercle et le rectangle rouges.



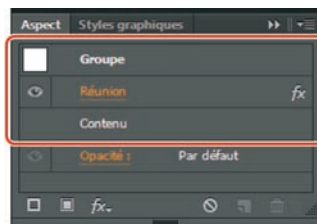
4. Choisissez Objet > Associer.

Les objets doivent être regroupés car les effets Pathfinder ne peuvent être appliqués qu'à des groupes, des calques ou des objets de texte.

● **Note :** Si vous n'avez pas associé les objets avant de choisir Effet > Pathfinder > Intersection, une boîte d'avertissement s'affiche.

5. Choisissez Effet > Pathfinder > Réunion pour combiner les deux formes.

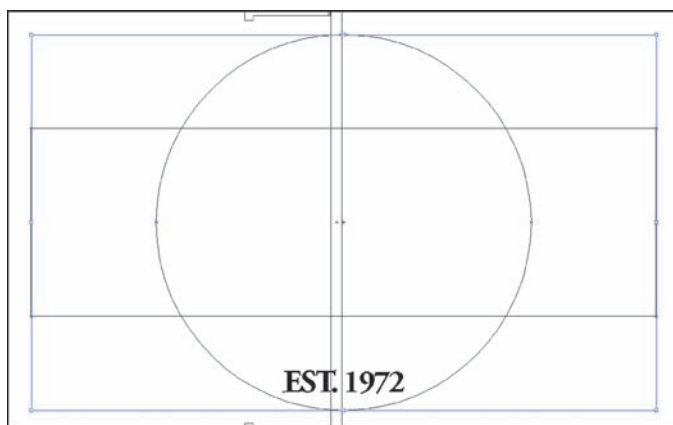
Dans le panneau Aspect, notez que l'effet Réunion apparaît sous le mot "Groupe" car il était appliqué au groupe. Si vous double-cliquez sur "Contenu", vous affichez l'intégralité des attributs d'aspect de chaque élément du groupe. Le panneau Aspect présente les attributs d'aspect dans l'ordre d'empilement – l'ordre haut-bas dans le panneau correspond à l'ordre devant-derrrière dans l'illustration.



- **Note :** Pour réunir des formes, vous pouvez également employer le panneau Pathfinder, qui, par défaut, étend les formes immédiatement. Le menu Effet permet de modifier les formes indépendamment.

En cliquant sur "Réunion", vous pouvez modifier l'effet Pathfinder et accéder à ses options avancées.

6. Le groupe étant sélectionné, choisissez Affichage > Tracés.



Puisqu'un effet dynamique a été appliqué, les deux formes sont toujours présentes et totalement modifiables.

7. Choisissez Affichage > Aperçu puis Fichier > Enregistrer.

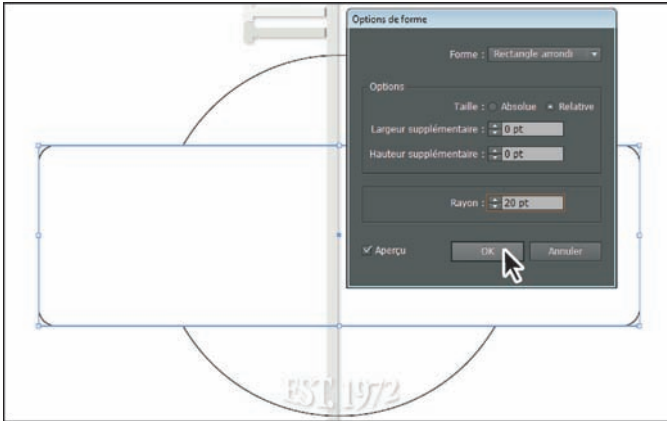
Convertir une forme avec un effet

En utilisant un effet, il est possible de convertir une forme existante en rectangle, rectangle arrondi ou ellipse sans avoir à la redessiner. Vous allez à présent convertir un rectangle en un rectangle arrondi.

1. Avec l'outil Sélection (⌘), double-cliquez sur le groupe du rectangle rouge afin de passer en mode Isolation.
2. Sélectionnez le rectangle rouge.
3. Choisissez Effet > Convertir en > Rectangle arrondi. Dans la boîte de dialogue Options de forme, procédez aux modifications suivantes :

- Taille : **Relative** (valeur par défaut) ;
- Largeur supplémentaire : **0** ;
- Hauteur supplémentaire : **0** ;
- Rayon : **20 pt.**

Cochez Aperçu pour voir les angles du rectangle devenir arrondis. Cliquez sur OK.



● **Note :** Au moment de l'écriture de ces lignes, le fait de cocher la case Aperçu déclenche l'affichage de l'illustration dans la fenêtre de document avec un fond blanc et un contour noir.

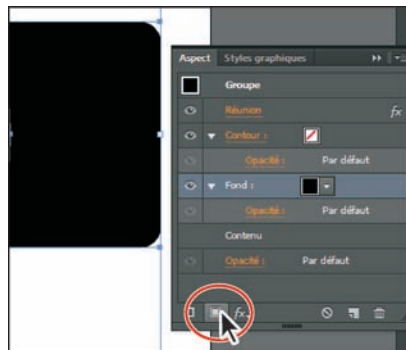
4. Appuyez sur la touche Échap pour sortir du mode Isolation. Choisissez Sélection > Désélectionner.

Appliquer un effet Spécial

Les effets de l'article Spécial font partie des plus employés car ils correspondent notamment à l'ombre portée, aux arrondis, au griffonnage et aux lueurs. Vous allez à présent appliquer un effet Arrondis à quelques formes.

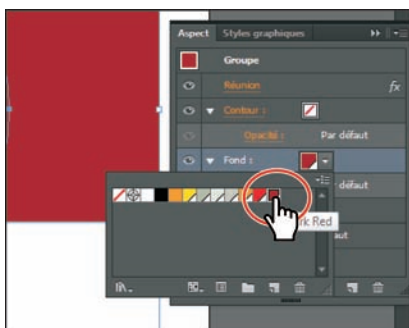
1. Avec l'outil Sélection (☛), cliquez sur les formes combinées qui étaient précédemment sélectionnées.
2. Au bas du panneau Aspect, cliquez sur le bouton Ajouter un fond (■). Agrandissez le panneau de façon à voir l'intégralité des attributs.

Lorsque vous ajoutez un fond à du contenu, comme au groupe, un nouveau contour vide est également ajouté. Les fonds ou contours appliqués à un groupe sont devant les contours et fonds des objets du groupe.



● **Note :** Pour de plus amples informations sur l'ajout de contours et d'effets, consultez la Leçon 13, "Les attributs d'aspect et les styles graphiques".

3. Dans le panneau Aspect, cliquez sur la case de la couleur de fond et choisissez la nuance Dark Red. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier.



● **Note :** Si la rangée de l'attribut Fond n'est pas activée, cliquez à droite ou à gauche de la case Fond pour la sélectionner.

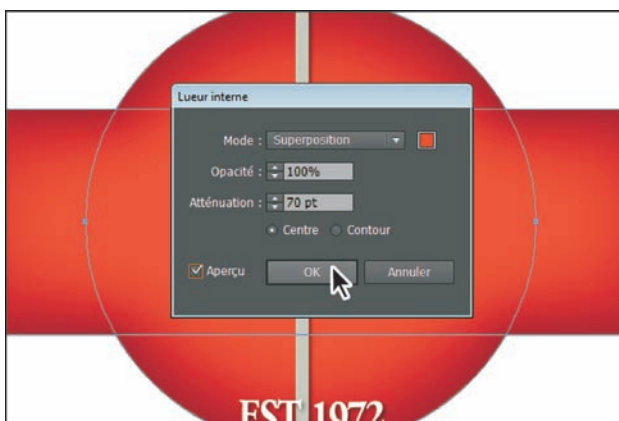
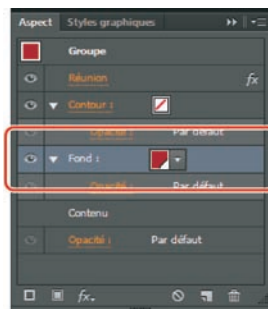
- La rangée de l'attribut Fond étant sélectionnée (mise en exergue) dans le panneau Aspect, choisissez Effet > Spécial > Lueur interne.

En sélectionnant la rangée de l'attribut Fond, l'effet s'applique uniquement à l'attribut de fond.

- Dans la boîte de dialogue Lueur interne, cochez Aperçu et procédez aux modifications suivantes :

- Mode : **Superposition** (valeur par défaut) ;
- Couleur : cliquez sur la case de couleur pour ouvrir la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs, changez les valeurs à C=0, M=84, J=100, N=0, et cliquez sur OK ;
- Opacité : **100 %** ;
- Atténuation : **70 pt** ;
- Centre : cochée.

Cliquez sur OK.

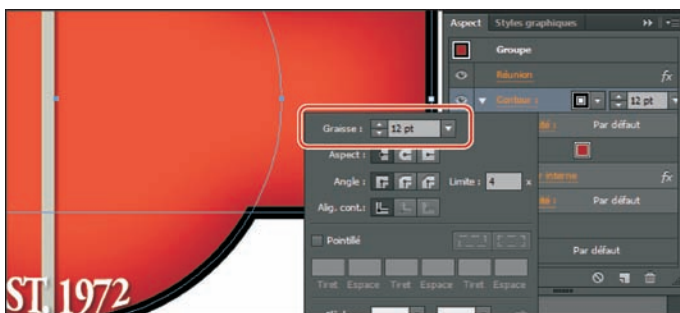


- Choisissez Fichier > Enregistrer et gardez le groupe sélectionné.

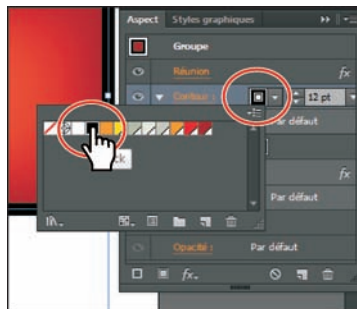
Décaler des tracés

Vous allez à présent décaler le contour du groupe. Cette opération permet d'obtenir un effet de plusieurs formes empilées.

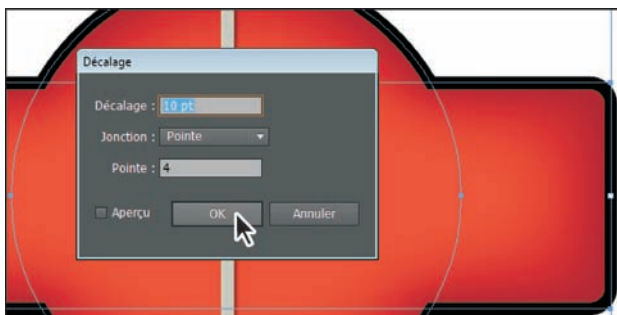
1. Le groupe étant sélectionné, dans le panneau Aspect, cliquez sur le mot “Contour”. Dans le panneau Contour qui s’affiche, fixez Graisse à **12 pt**. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Contour.



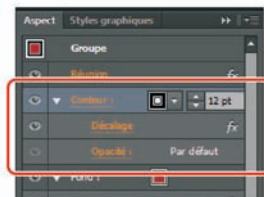
2. Dans le panneau Aspect, cliquez sur la case Couleur de contour et assurez-vous que la nuance Black est sélectionnée dans le panneau Nuancier. Appuyez sur Entrée ou Retour pour fermer le panneau Nuancier et revenir au panneau Aspect.



3. La rangée de l’attribut Contour étant sélectionnée dans le panneau Aspect, choisissez Effet > Tracé > Décalage.
4. Dans la boîte de dialogue Décalage, vérifiez que Décalage est à 10 pt et cliquez sur OK.
5. Dans le panneau Aspect, cliquez sur la flèche à gauche de “Contour : 12 pt” pour développer cette rangée (si nécessaire). Notez que Décalage se trouve sous Contour, car cet effet est appliqué uniquement à ce contour.



Appliquer le décalage.



L'effet est un sous-ensemble.

6. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Appliquer une distorsion et une transformation

Vous allez à présent appliquer l'effet Esquisse au cercle orange qui se trouve en arrière-plan.

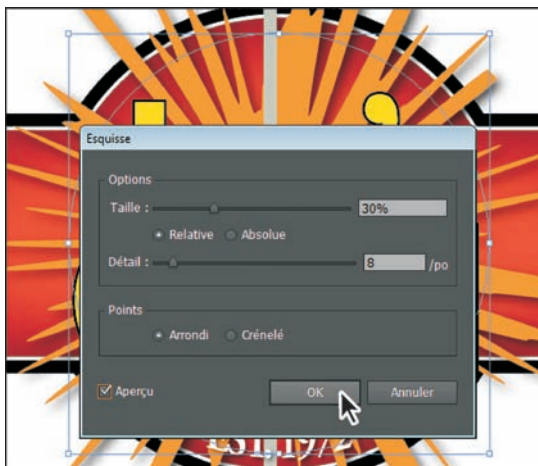
1. Choisissez Objet > Tout afficher de façon à afficher le cercle orange et le texte jaune.
2. Choisissez Sélection > Désélectionner puis, avec l'outil Sélection (M), cliquez sur le cercle orange.
3. Choisissez Effet > Distorsion et transformation > Esquisse.
4. Dans la boîte de dialogue Esquisse, procédez aux modifications suivantes :

- Taille : **30 %** ;
- Relative : **cochée** (valeur par défaut) ;
- Détail : **8 /po** ;
- Arrondi : **cochée**.

Cochez Aperçu puis cliquez sur OK.

L'effet Esquisse est appliqué de façon aléatoire. Autrement dit, avec les

mêmes valeurs configurées sur la copie d'un objet, vous pouvez obtenir un résultat totalement différent. Le vôtre sera probablement différent de celui illustré sur la figure, mais ce n'est pas gênant.



5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Appliquer des effets Photoshop

Nous l'avons indiqué précédemment, les effets Photoshop génèrent des pixels à la place des données vectorielles. Ils incluent les filtres SVG, tous les effets dans la partie inférieure du menu Effet et les commandes Ombre portée, Lueur interne, Lueur externe et Contour progressif du sous-menu Effet > Spécial. Vous pouvez les appliquer à des objets vectoriels ou bitmap.

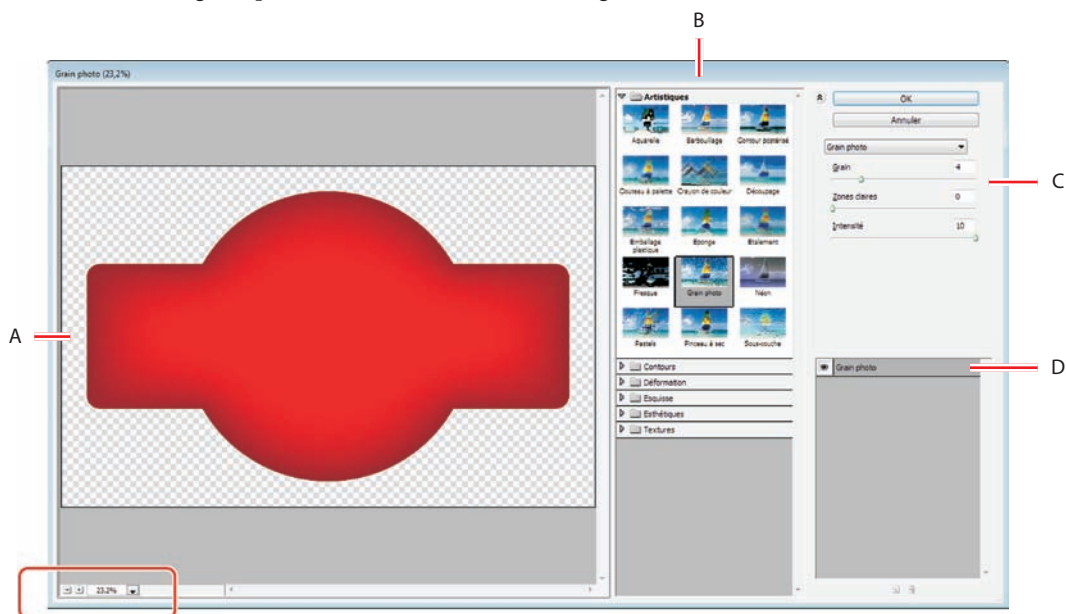
Vous allez à présent appliquer un effet Photoshop aux formes rouges situées en arrière-plan.

1. Avec l'outil Sélection (M), cliquez sur le groupe des formes rouges.
2. Dans le panneau Aspect, sélectionnez la rangée de l'attribut Fond (cliquez sur le mot "Fond"), si nécessaire.
3. Choisissez Effet > Artistiques > Grain photo.

Pour la plupart des effets Photoshop, la galerie des effets est affichée. À la manière des filtres dans Adobe Photoshop, la galerie des effets d'Illustrator vous permet de tester différents effets de pixellisation afin d'en constater le résultat sur l'illustration.

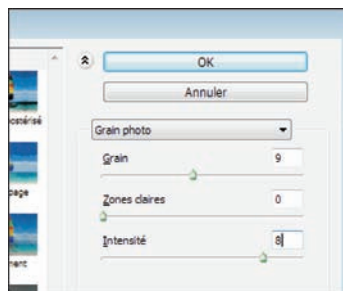
4. La galerie des effets étant ouverte, choisissez Pleine vue dans le menu situé dans l'angle inférieur gauche de la boîte de dialogue (encadré sur la figure). L'intégralité de l'illustration doit alors tenir dans la zone d'aperçu, ce qui vous permettra d'examiner le résultat de l'effet.

La galerie des effets comprend une zone d'aperçu (libellée A), des vignettes sur lesquelles vous pouvez cliquer pour appliquer les effets correspondants (libellées B), des paramètres pour l'effet sélectionné (libellés C) et la liste des effets appliqués (libellée D). Pour appliquer un effet différent, développez une catégorie au centre du panneau, cliquez sur une vignette ou choisissez un nom d'effet dans le menu situé dans l'angle supérieur droit de la boîte de dialogue.



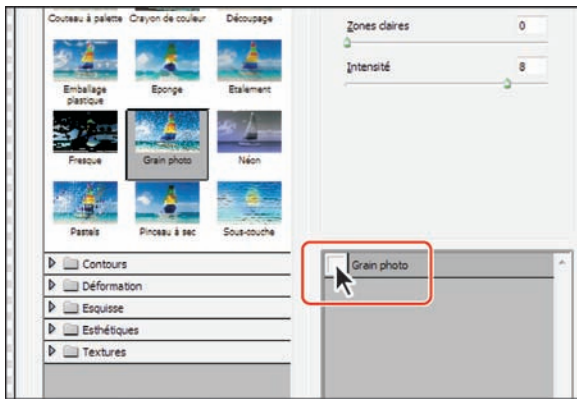
5. Dans l'angle supérieur droit de la boîte de dialogue, modifiez les paramètres de Grain photo (si nécessaire) :

- Grain : 9 ;
- Zones claires : 0 ;
- Intensité : 8.



● **Note :** La galerie des effets ne permet d'appliquer qu'un seul effet à la fois. Pour appliquer plusieurs effets Photoshop, cliquez sur OK pour confirmer l'effet en cours puis choisissez un autre effet dans le menu.

6. Cliquez sur l'icône de visibilité (☐) à gauche du nom Grain photo pour voir l'illustration sans l'effet. Cliquez à nouveau sur cette icône pour avoir un aperçu de l'effet. Cliquez sur OK pour appliquer l'effet de pixellisation.

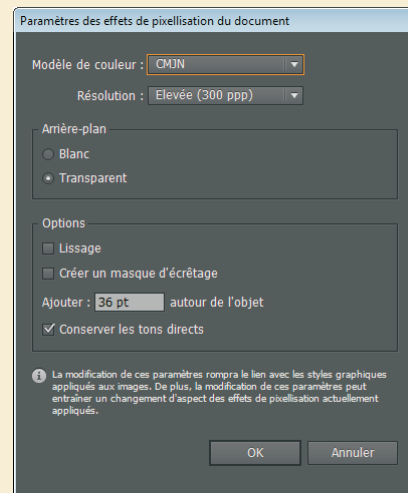


Paramètres des effets de pixellisation du document

Lorsque vous appliquez un effet de pixellisation, Illustrator utilise les paramètres des effets de pixellisation du document pour déterminer la résolution de l'image résultante. Il est important de vérifier ces paramètres avant de travailler avec les effets.

Les options de pixellisation d'un document sont définies lors de sa création ou si on choisit Effet > Paramètres des effets de pixellisation du document. Dans la boîte de dialogue Paramètres des effets de pixellisation du document, vous pouvez fixer, pour tous les effets de pixellisation d'un document ou lors de la pixellisation d'un objet vectoriel, les options Modèle de couleur, Résolution, Arrière-plan, Lissage, Création d'un masque d'écrêtage et Ajout autour de l'objet.

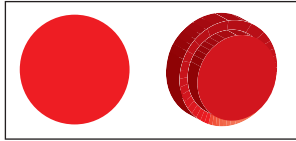
Pour de plus amples informations, consultez la rubrique "À propos des effets de pixellisation" dans l'Aide.



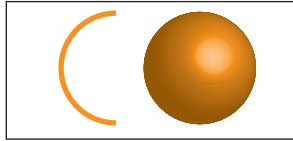
Extrait de l'Aide d'Illustrator

Les effets 3D

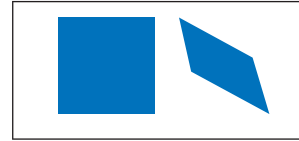
Les effets 3D d'Illustrator permettent de créer des objets en trois dimensions (3D) à partir d'une illustration en deux dimensions (2D). Vous contrôlez l'aspect des objets 3D, dont l'éclairage, les ombres, la rotation et d'autres propriétés, comme le placage d'une illustration sur chaque surface d'un objet en trois dimensions (cette opération est possible avec les effets Extrusion et biseautage, et Révolution). Il existe trois types d'effets 3D que vous pouvez appliquer : Extrusion et biseautage, Révolution et Rotation. Ils sont tous trois illustrés sur la figure suivante.



Extrusion et biseautage.



Révolution.

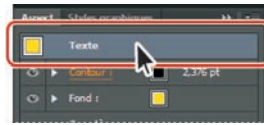


Rotation.

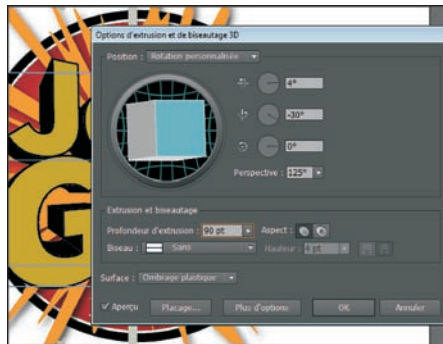
Appliquer un effet Extrusion et biseautage

L'effet Extrusion et biseautage étend une forme le long de l'axe Z afin de l'extruder. Par exemple, cet effet appliqué à un cercle permet d'obtenir un cylindre. Vous allez à présent appliquer l'effet 3D Extrusion et biseautage au texte "Joe's GYM".

1. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur le texte jaune "Joe's GYM".
2. Dans le panneau Aspect, cliquez sur la rangée supérieure, celle du mot "Type", pour la sélectionner. L'effet 3D sera ainsi appliqué à l'intégralité de l'objet de texte et non simplement à son contour ou à son fond.



3. Choisissez Effet > 3D > Extrusion et biseautage. Dans la boîte de dialogue Options d'extrusion et de biseautage 3D, cochez Aperçu. Déplacez la boîte de dialogue afin de voir le texte dans la fenêtre de document, puis fixez les options suivantes :



- Axe X : 4° (contrôle la rotation autour de l'axe X) ;
- Axe Y : -30° (contrôle la rotation autour de l'axe Y) ;
- Axe Z : 0 (valeur par défaut ; contrôle la rotation autour de l'axe Z) ;
- Perspective : 125° (saisissez directement la valeur ou cliquez sur la flèche pour accéder au curseur de réglage) ;
- Profondeur d'extrusion : 90 pt (contrôle la profondeur de l'objet) ;
- Biseau : Sans (valeur par défaut ; permet d'appliquer un bord en biseau) ;
- Surface : Ombrage plastique (valeur par défaut).

► **Astuce :**
Aux surfaces sélectionnées d'un objet 3D, vous pouvez appliquer une illustration 2D enregistrée sous forme de symbole dans le panneau Symboles. Pour de plus amples informations sur le placage de symboles sur une illustration 3D, consultez le fichier PDF nommé 3DArtwork.pdf dans le dossier Lesson_extras.

● **Note :** Selon la rapidité de votre ordinateur, il faudra peut-être un certain temps avant que les modifications effectuées dans la boîte de dialogue Options de révolution 3D soient appliquées à l'illustration.

4. Cliquez sur le bouton Plus d'options pour afficher les options d'éclairage. Procédez aux modifications suivantes :

- Intensité lumineuse : **100 %** (valeur par défaut) ;
- Lumière ambiante : **100 %** ;
- Intensité des tons clairs : **85 %** ;
- Taille des tons clairs : **90 %** (valeur par défaut) ;
- Étapes de dégradé : **25** (valeur par défaut) ;
- Couleur d'ombrage : **Noir** (valeur par défaut).

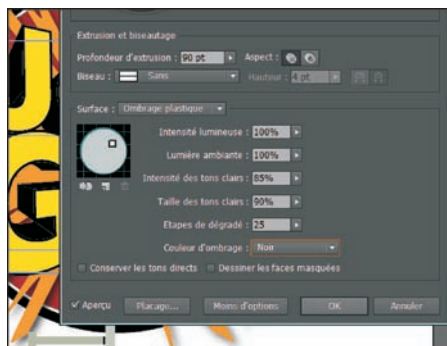
Cliquez sur OK.

Les options disponibles dans la boîte de dialogue qui apparaît lors de l'application d'un effet 3D sont nombreuses. Pour en savoir plus sur ces options, recherchez "Création d'objets 3D" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



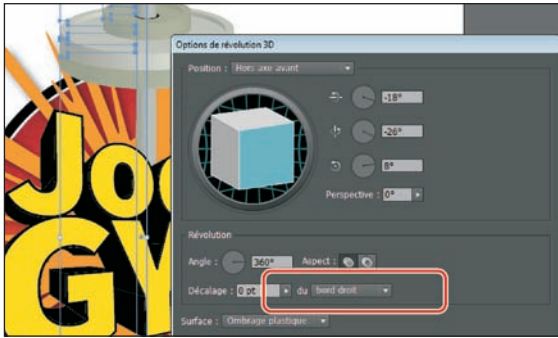
● **Note :** Les objets auxquels un effet 3D est appliqué peuvent présenter des artefacts d'anticrénelage à l'écran, mais ceux-ci ne seront pas visibles lors de l'impression ni dans la version de l'illustration optimisée pour le Web.



Appliquer un effet Révolution

L'effet Révolution constitue une bonne manière de créer un objet en trois dimensions à partir d'un tracé ouvert ou fermé qui représente la moitié du profil de l'objet 3D souhaité. Cet effet fait tourner un tracé de façon circulaire autour de l'axe Y (vertical) pour créer un objet 3D. Vous allez à présent faire tourner le groupe des objets qui composent les haltères. Le groupe est traité comme un seul objet et il tourne autour d'un seul axe.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le groupe des haltères grises.
2. Choisissez Effet > 3D > Révolution.
3. Dans la boîte de dialogue Options de révolution 3D, choisissez Bord droit dans le menu Du (sous Aspect). Cochez la case Aperçu pour voir vos modifications. L'effet 3D est appliqué mais il a besoin d'être modifié.



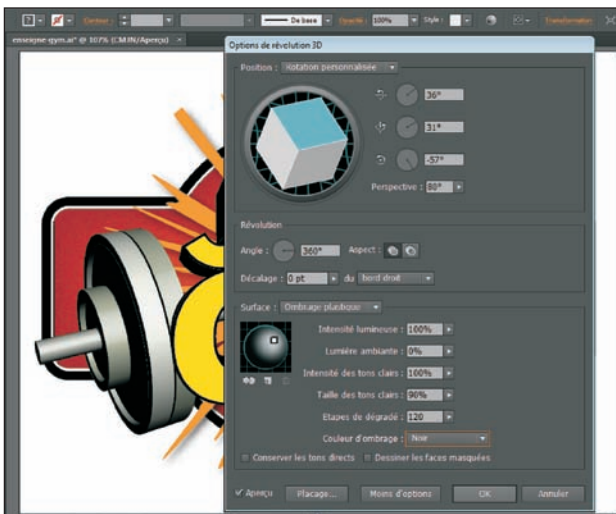
4. Le groupe des haltères étant sélectionné, dans le panneau Aspect, cliquez sur le texte “Révolution 3D” de façon à modifier les options de l’effet. Dans la boîte de dialogue Options de révolution 3D, cochez Aperçu. Déplacez la boîte de dialogue de façon à voir les haltères, si nécessaire, et procédez aux modifications suivantes :

- Axe X : **36°** ;
- Axe Y : **31°** ;
- Axe Z : **-57°** ;
- Perspective : **80°** ;
- Angle : **360°** (valeur par défaut, contrôle l’angle de rotation) ;
- Décalage : **0 pt** (valeur par défaut) ;
- Du : **Bord droit** (indique le bord, droit ou gauche, autour duquel l’objet tourne) ;
- Surface : **Ombre plastique** (valeur par défaut) ;
- Intensité lumineuse : **100 %** (valeur par défaut) ;
- Lumière ambiante : **0 %** ;
- Intensité des tons clairs : **100 %** ;
- Taille des tons clairs : **90 %** (valeur par défaut) ;
- Étapes de dégradé : **120** (contrôle le lissage de l’ombrage sur les surfaces de l’objet) ;
- Couleur d’ombrage : **Noir** (valeur par défaut).

► **Astuce** : Après la modification de chaque option, examinez l’illustration sur le plan de travail afin d’en comprendre l’impact.

● **Note** : Si vous ne voyez pas les options d’éclairage (Intensité lumineuse, etc.), cliquez sur le bouton Plus d’options au bas de la boîte de dialogue.

Cliquez sur OK.



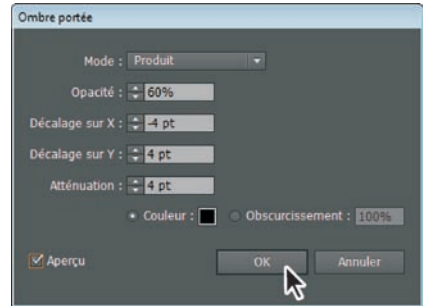
Appliquer le même effet à plusieurs objets

Pour finir, vous allez appliquer le même effet Ombre portée à deux objets.

1. Choisissez Sélection > Désélectionner. Avec l'outil Sélection (**H**), cliquez, tout en appuyant sur la touche Maj, sur le groupe des haltères et le texte jaune "Joe's GYM".

2. Choisissez Effet > Spécial > Ombre portée. Dans la boîte de dialogue Ombre portée, procédez aux modifications suivantes :

- Mode : **Produit** (valeur par défaut) ;
- Opacité : **60 %** ;
- Décalage sur X : **-4 pt** ;
- Décalage sur Y : **4 pt** ;
- Atténuation : **4 pt**.



Cochez Aperçu de façon à examiner l'application de l'ombre portée. Cliquez sur OK.

3. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer. Choisissez Fichier > Fermer.



Ressources d'impression

Pour de plus amples informations :

- Sur la gestion de la couleur dans Illustrator, consultez la rubrique "Impression avec gestion des couleurs" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).
- Sur la meilleure manière d'imprimer un document, y compris des informations sur la gestion des couleurs, des flux PDF, etc., consultez le site :

<http://www.adobe.com/designcenter.html>

- Sur l'impression dans Illustrator CC, consultez la page :

<http://www.adobe.com/designcenter/print/creative-suite-printing-guide.html>


Sur le site suivant, vous trouverez un guide sur l'utilisation et l'impression de la transparence dans Illustrator CC (et les autres applications Adobe) :

http://partners.adobe.com/public/asn/en/print_resource_center/Transparency-DesignGuide.pdf

Questions de révision

1. Indiquez deux manières d'appliquer un effet à un objet.
2. Lorsqu'un effet Photoshop (de pixellisation) est appliqué à une illustration vectorielle, comment celle-ci en est-elle affectée ?
3. Après que des effets ont été appliqués à un objet, où est-il possible de les modifier ?
4. Quels sont les trois types d'effets 3D disponibles ? Donnez un exemple d'utilisation de chacun d'eux.
5. Comment contrôle-t-on l'éclairage d'un objet 3D ? L'éclairage d'un objet 3D affecte-t-il les autres objets 3D ?

Réponses

1. a) Sélectionner l'objet, puis choisir l'effet dans le menu Effet ; b) sélectionner l'objet, puis cliquer sur Ajouter un effet ( dans le panneau Aspect et choisir l'effet dans le menu qui s'affiche.
2. Les effets Photoshop génèrent des pixels à la place des données vectorielles. Ils incluent les filtres SVG, tous les effets dans la partie inférieure du menu Effet et les commandes Ombre portée, Lueur interne, Lueur externe et Contour progressif du sous-menu Effet > Spécial. Vous pouvez les appliquer à des objets vectoriels ou bitmap.
3. Dans le panneau Aspect.
4. Les effets 3D sont les suivants :
 - **Extrusion et biseautage** se fonde sur l'axe Z pour donner une profondeur à un objet 2D à l'aide d'une extrusion (par exemple, un cercle devient un cylindre).
 - **Révolution** se fonde sur l'axe Y pour faire tourner un objet autour d'un axe (par exemple, un arc devient un cercle).
 - **Rotation** se fonde sur l'axe Z pour faire pivoter une illustration 2D dans un espace 3D et en modifier la perspective.
5. En cliquant sur le bouton Plus d'options dans les diverses boîtes de dialogue des options 3D. On peut ainsi modifier l'éclairage, sa direction et sa couleur d'ombrage. Les options d'éclairage d'un objet 3D n'affectent aucunement les autres objets 3D.



Vous pouvez changer l'apparence d'un objet sans en altérer la structure grâce aux attributs d'aspect – fonds, contours, effets, transparence et modes de fusion. Les attributs d'aspect d'un objet peuvent être enregistrés en tant que styles graphiques et appliqués à d'autres objets. Vous pouvez également modifier un objet auquel a été appliqué un style graphique ou modifier le style lui-même, ce qui représente un gain de temps considérable.

LES ATTRIBUTS D'ASPECT ET LES STYLES GRAPHIQUES

13

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- modifier et appliquer des attributs d'aspect ;
- ajouter un second contour à un objet ;
- modifier l'ordre des attributs d'aspect et les appliquer à des calques ;
- copier, activer, désactiver et supprimer des attributs d'aspect ;
- enregistrer un aspect en tant que style graphique ;
- appliquer un style graphique à un objet et à un calque ;
- appliquer plusieurs styles graphiques à un objet et à un calque ;
- aligner du contenu sur la grille en pixels ;
- employer les outils Tranche et Sélection de tranche ;
- utiliser la commande Enregistrer pour le Web ;
- générer, exporter et copier-coller du code CSS.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Au cours de cette leçon, vous serez amené à améliorer la conception d'une page web en appliquant des attributs d'aspect et des styles graphiques à du texte, à l'arrière-plan et à des boutons. Avant de commencer, vous devrez restaurer les préférences par défaut d'Adobe Illustrator. Vous ouvrirez ensuite le fichier image terminé de cette leçon pour voir ce que vous allez créer.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

● **Note :** Une boîte de dialogue annonçant un profil manquant peut apparaître. Cliquez sur OK.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L13end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson13 sur votre disque dur. Il contient l'illustration terminée. Gardez le fichier ouvert pour référence ou choisissez Fichier > Fermer.

La conception de la page web met en œuvre plusieurs effets et styles graphiques, y compris des dégradés, des ombres portées et d'autres graphiques. Le nom de la société a été imaginé pour ce projet.



● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

4. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L13start.ai, situé dans le dossier Lesson13 sur votre disque dur.

5. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **conception-web.ai** et sélectionnez le dossier Lesson11. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (.ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.



6. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

7. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le commutateur d'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

Le panneau Aspect

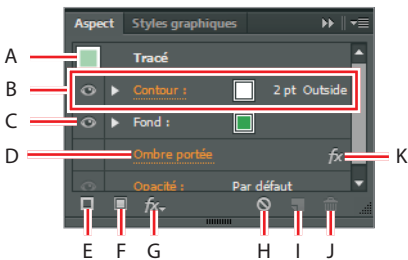
Il est possible d'appliquer des attributs d'aspect à n'importe quel objet, groupe ou calque, en faisant appel aux effets et aux panneaux Aspect et Styles graphiques. Un *attribut d'aspect* est une propriété esthétique, telle qu'un fond, un contour, une transparence ou un effet, qui affecte l'apparence d'un objet, non sa structure de base. Il peut être modifié ou supprimé à tout moment sans que l'objet auquel il est appliqué ni ses autres propriétés en soient affectés.

1. Ouvrez le panneau Aspect en cliquant sur son icône (📏) à droite de l'espace de travail.
2. Activez l'outil Sélection (🖱️) et cliquez sur le rectangle vert clair derrière l'image. Le panneau Aspect affiche les attributs d'aspect appliqués à l'objet.



● **Note :** En fonction de votre système d'exploitation, la couleur de sélection des objets (le cadre de sélection) peut être différente. Ce n'est pas un problème.

Voici les différentes options disponibles dans le panneau Aspect :

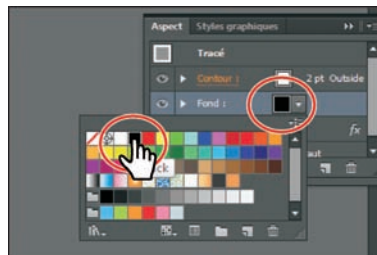


- A. Objet sélectionné et vignette
- B. Rangée d'attribut
- C. Colonne de visibilité
- D. Lien vers des options
- E. Ajouter un contour
- F. Ajouter un fond
- G. Ajouter un effet
- H. Effacer l'aspect
- I. Dupliquer l'élément sélectionné
- J. Supprimer l'élément sélectionné
- K. Tracé avec un effet

Modifier des attributs d'aspect

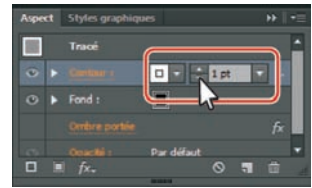
Vous commencerez par modifier l'apparence de base du rectangle vert.

1. Le rectangle vert étant sélectionné (voir les étapes précédentes), dans la rangée de l'attribut Fond du panneau Aspect, cliquez sur la case Fond. Dans le panneau Nuancier qui apparaît, choisissez la nuance Black. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Nuancier. Dans le panneau Aspect, ou ailleurs dans l'espace de travail, vous avez la possibilité de modifier les attributs d'aspect, comme la couleur de fond.

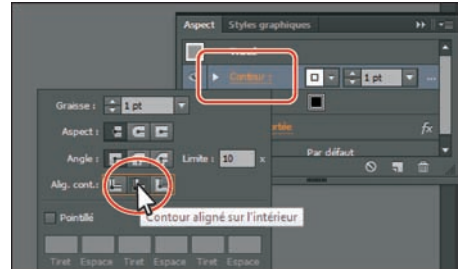


● **Note :** Vous devrez peut-être cliquer à deux reprises sur la case Fond pour ouvrir le panneau Nuancier.

2. Dans la rangée de l'attribut Contour, cliquez sur "2 pt Outside". Changez l'épaisseur de contour à 1 pt.



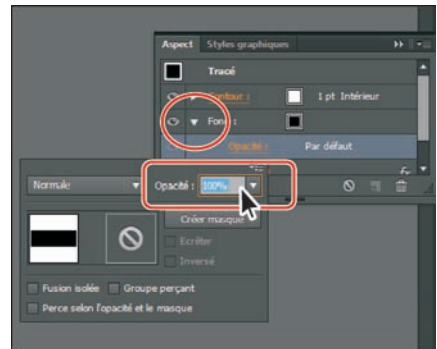
3. Cliquez sur le mot souligné "Contour" pour afficher le panneau Contour. Cliquez sur le bouton Contour aligné sur l'intérieur (L) et appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Contour.



Lorsque vous cliquez sur des mots soulignés dans le panneau Aspect, comme dans le panneau Contrôle, de nouvelles options de mise en forme peuvent apparaître, en général dans un panneau comme Nuancier ou Contour.

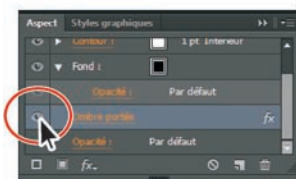
Aux attributs d'aspect, comme Fond ou Contour, d'autres options peuvent être associées, comme Opacité ou un effet appliqué uniquement à un attribut. Ces options supplémentaires sont présentes sous forme d'une sous-liste dans la rangée de l'attribut et peuvent être affichées ou masquées en cliquant sur le triangle (▾) placé sur la gauche de la rangée.

4. Dans le panneau Aspect, cliquez sur le triangle (▾) à gauche du mot "Fond" de manière à afficher l'option Opacité. Cliquez sur "Opacité" pour ouvrir le panneau Transparence. Choisissez 100 % dans le menu Opacité. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Transparence et revenir au panneau Aspect.



► **Astuce :** Pour afficher tous les attributs masqués, choisissez Afficher tous les attributs masqués dans le menu du panneau Aspect.

5. Dans le panneau Aspect, cliquez sur la colonne de visibilité à gauche des mots "Ombre portée" afin de voir l'effet appliqué au rectangle (vous aurez probablement à faire défiler le panneau vers le bas).



Ajouter un autre contour

Dans Illustrator, une illustration peut posséder plusieurs contours et fonds de manière à obtenir des éléments de design intéressants. Vous allez à présent ajouter un nouveau contour à un objet en utilisant le panneau Aspect.

1. Activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour du texte "Welcome to Venice" sous la rangée de boutons.
2. Avec l'outil Sélection (🖱️), cliquez sur le grand rectangle arrondi blanc au contour gris, qui se trouve derrière le texte.
3. Au bas du panneau Aspect, cliquez sur le bouton Ajouter un contour (📄).

Un nouveau contour apparaît au-dessus de la rangée de contour d'origine. Il reprend les mêmes couleur et épaisseur que le premier contour.



● **Note :** En fonction de votre système d'exploitation, la couleur de sélection des objets (le cadre de sélection) peut être différente. Ce n'est pas un problème.

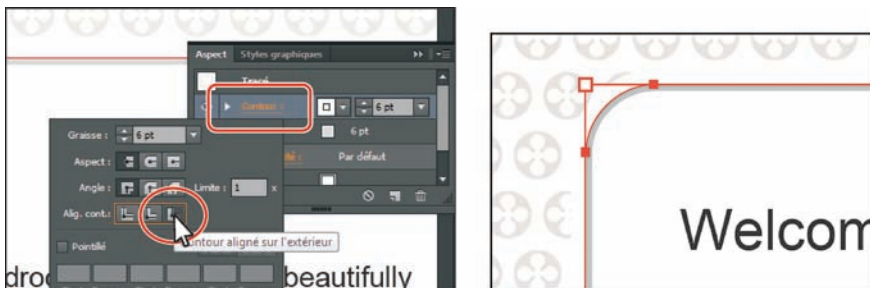
4. Gardez l'épaisseur de ce nouveau contour à 6 pt. Dans la nouvelle rangée d'aspect, cliquez sur la case de couleur Contour pour ouvrir le panneau Nuancier. Choisissez la nuance White. Appuyez sur la touche Échap pour fermer le panneau Nuancier.



► **Astuce :** Il existe d'autres manières de fermer les panneaux qui apparaissent lors du clic sur un mot souligné, comme "Contour". Vous pouvez notamment appuyer sur Échap ou cliquer sur la rangée de l'attribut Contour.

Dans l'illustration, notez que le contour blanc recouvre le contour gris d'origine. L'ordre des rangées d'attributs est important dans le panneau Aspect. L'attribut placé en fin de la liste est appliqué en premier, tandis que l'attribut en début de liste est le dernier appliqué.

5. Dans la nouvelle rangée de contour, cliquez sur "Contour" et, dans le panneau Contour qui apparaît, cliquez sur le bouton Contour aligné sur l'extérieur (📏). Vous devez voir à présent les deux contours (avec plus de difficulté pour le blanc).

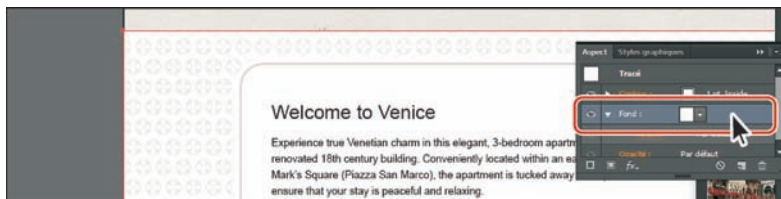


6. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Ajouter un autre fond

Vous allez à présent utiliser le panneau Aspect pour ajouter un nouveau fond à un objet. Il s'agit d'une bonne méthode pour obtenir des effets de design intéressants avec un seul objet.

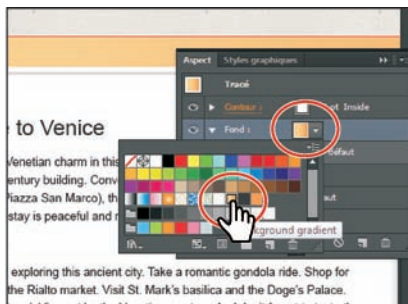
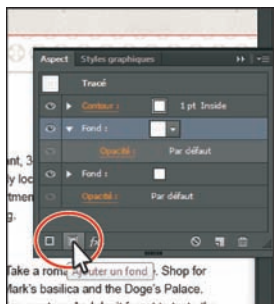
1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la forme qui se trouve derrière le rectangle arrondi sélectionné précédemment.
3. Dans le panneau Aspect, cliquez sur la rangée de l'attribut Fond.



Si vous sélectionnez une rangée d'attribut avant d'ajouter un nouveau fond ou contour, ce dernier est ajouté directement au-dessus de la rangée sélectionnée.

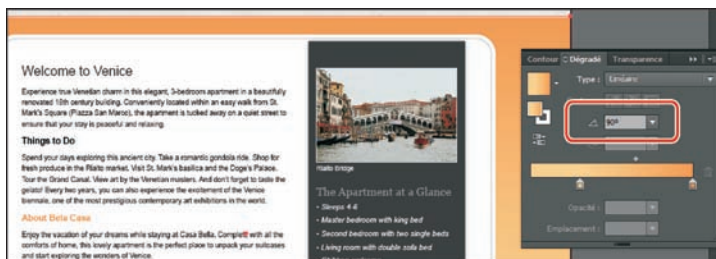
4. Au bas du panneau, cliquez sur le bouton Ajouter un fond (📄). Dans le panneau Aspect, un nouveau fond est ajouté avant le fond sélectionné.
5. La rangée du nouvel attribut Fond étant sélectionnée, cliquez sur la case de couleur Fond et sélectionnez la nuance background gradient. Ce nouveau fond recouvre le fond jaune/orange existant. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le nuancier.

► **Astuce :**
Agrandissez le panneau Aspect pour lui donner une taille comparable à celle des figures.



► **Astuce :** Les options des différents panneaux, comme Contrôle ou Dégradé, affecteront l'attribut de la rangée sélectionnée dans le panneau Aspect.

6. Cliquez sur l'icône du panneau Dégradé (◻) et choisissez 90° dans le menu Angle. Gardez la forme sélectionnée.

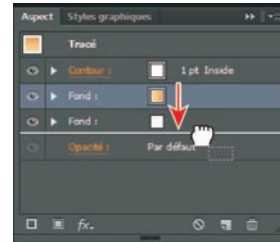


Réorganiser les attributs d'aspect

L'ordre des attributs d'aspect a un impact important sur l'apparence de l'illustration. Dans le panneau Aspect, les fonds et les contours sont donnés dans l'ordre d'empilement ; dans le panneau, aller du haut vers le bas correspond à aller de l'avant vers l'arrière dans l'illustration. Vous pouvez réorganiser les rangées des attributs de manière comparable à la réorganisation des calques dans le panneau Calques. Vous allez modifier l'apparence de l'illustration en réorganisant les attributs dans le panneau Aspect.

1. Cliquez sur l'icône du panneau Aspect (📏) et redimensionnez celui-ci de manière à visualiser l'intégralité de son contenu. Cliquez sur le triangle (▶) à gauche de toutes les rangées d'aspect pour masquer les propriétés.
2. Faites glisser la rangée du nouvel attribut Fond (celui auquel la nuance background gradient est appliquée) sous la rangée de l'attribut Fond d'origine.

Le fait de positionner le nouvel attribut Fond après l'attribut Fond d'origine modifie l'apparence de l'illustration. Le fond avec motif d'origine recouvre à présent le nouveau fond. Le fond en dégradé est visible au travers des zones transparentes du motif.



► **Astuce :** Appliquez des modes de fusion et changez l'opacité de chaque rangée Fond de façon à obtenir des résultats différents.

3. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Appliquer un aspect à un calque

Vous pouvez également appliquer des attributs d'aspect à des calques ou des sous-calques. Par exemple, pour rendre opaque à 50 % l'ensemble des éléments d'un calque, ciblez simplement ce calque et changez son opacité. Chaque objet du calque se verra appliquer une opacité de 50 % (même si l'objet est ajouté ensuite au calque).

Vous allez cibler un calque et lui ajouter une ombre portée.

1. Activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour de la ligne située à gauche du bouton orange Gallery.
2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (📁). Dans ce panneau, cliquez sur le triangle (▶) à gauche du calque Nav afin d'en afficher le contenu.
3. Cliquez sur l'icône de cible (🎯) à droite du sous-calque Nav-lines.

● **Note :** Vos couleurs du calque peuvent être différentes en fonction de votre système d'exploitation. Ce n'est pas gênant.

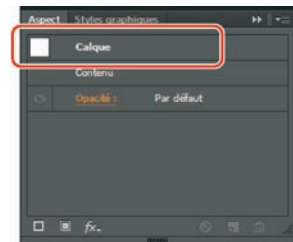
● **Note :** Vous devrez peut-être élargir le panneau Calques pour voir les noms des objets dans le panneau.



Après que vous avez cliqué, notez que l'icône de cible possède à présent un anneau double (🎯). Lorsqu'il est vide, cela signifie que le calque est ciblé (sélectionné) mais qu'il ne possède aucun attribut d'aspect, hormis un seul fond et contour. Tout attribut d'aspect que vous ajoutez à partir du panneau Aspect sera appliqué à ce calque et aux objets qu'il contient.

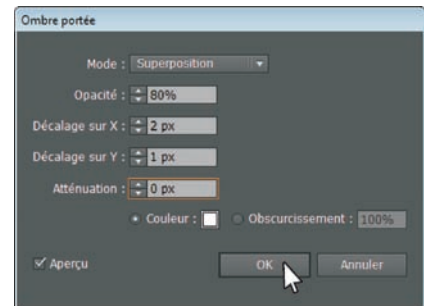
4. Ouvrez le panneau Aspect et notez l'affichage de "Calque" en partie supérieure.

Le mot "Calque" indique que tout attribut appliqué le sera à l'ensemble du contenu du calque. Lorsque vous sélectionnez des éléments qui en contiennent d'autres, comme un calque ou un groupe, le panneau Aspect affiche un élément Contenu que vous pouvez modifier en double-cliquant dessus.



5. Choisissez Effet > Spécial > Ombre portée. Dans la boîte de dialogue Ombre portée, cochez Aperçu et modifiez les options suivantes :

- Mode : **Superposition** ;
- Opacité : **80 %** ;
- Décalage sur X : **2 px** ;
- Décalage sur Y : **1 px** ;
- Atténuation : **0 px** ;
- cliquez sur la case Couleur et fixez les valeurs CMJN à C=0, M=0, J=0, N=0 (blanc) dans le sélecteur de couleurs. Cliquez sur OK dans le sélecteur de couleurs pour fermer la boîte de dialogue.



Cliquez sur OK et notez que les lignes sont à présent accompagnées d'une ombre portée discrète.

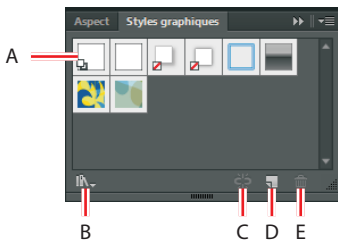
6. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (📄). Vous remarquerez que l'icône de cible possède à présent un centre grisé (🎯). Cela indique que des attributs d'aspect sont appliqués au calque.
7. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

► **Astuce :**
Copiez des attributs depuis un calque vers un autre en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et en faisant glisser l'icône de cible (🎯) du premier calque vers le second.

Les styles graphiques

Un *style graphique* n'est rien d'autre qu'un jeu d'attributs d'aspect enregistré que vous pouvez réutiliser. En appliquant des styles graphiques, vous avez la possibilité de changer rapidement et en globalité l'apparence des objets et du texte.

Le panneau Styles graphiques (Fenêtre > Styles graphiques) permet de créer, de nommer, d'enregistrer, d'appliquer et de retirer des effets et des attributs aux objets, calques ou groupes. Vous pouvez également rompre le lien établi entre un objet et un style graphique appliqué pour modifier l'un des attributs de l'objet sans affecter les autres objets éventuellement dotés du même style.



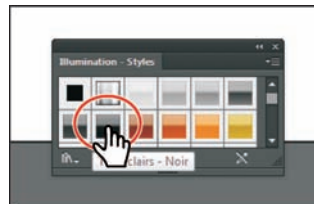
- A. Vignettes des styles graphiques
- B. Menu Bibliothèques de styles graphiques
- C. Rompre le lien au style graphique
- D. Nouveau style graphique
- E. Supprimer le style graphique

À titre d'exemple, imaginez une carte sur laquelle figure un symbole matérialisant une ville. Un style a été appliqué au symbole afin qu'il apparaisse en vert avec une ombre portée. Vous pouvez employer ce style graphique pour représenter l'ensemble des villes sur la carte. Par la suite, libre à vous de passer la couleur de fond du style en bleu : les symboles, automatiquement actualisés, s'afficheront en bleu.

Appliquer des styles graphiques prédéfinis

Illustrator est accompagné de bibliothèques de styles graphiques prédéfinis que vous pouvez appliquer à votre illustration. Vous allez à présent ajouter un style graphique à un bouton.

1. Choisissez Affichage > Search button de façon à zoomer sur un bouton qui se trouve à côté de l'angle supérieur droit du plan de travail.
2. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.
3. Cliquez sur l'onglet du panneau Styles graphiques. Cliquez sur le bouton Menu Bibliothèques de styles graphiques (📖) et choisissez Illumination – Styles.
4. Choisissez le style graphique Tons clairs – Noir. En cliquant sur ce style, vous l'ajoutez au panneau Styles graphiques du document. Fermez le panneau Illumination – Styles.
5. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le bord du rectangle blanc situé à côté de l'angle supérieur droit du plan de travail. Veillez à ne pas sélectionner le texte blanc qui se trouve devant.

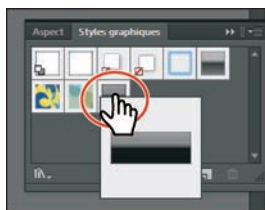


► **Astuce :** Les flèches qui se trouvent au bas du panneau de la bibliothèque Illumination – Styles permettent de charger dans le panneau la bibliothèque de styles graphiques suivante ou précédente.

6. Dans le panneau Styles graphiques, cliquez du bouton droit (Windows) ou cliquez tout en appuyant sur Ctrl (Mac OS) sur la vignette du style graphique Tons clairs – Noir afin d'en obtenir un aperçu sur la forme. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.

Grâce à l'aperçu du style graphique, vous pouvez examiner son impact sur l'objet sélectionné sans réellement l'appliquer.

7. Dans le panneau Styles graphiques, cliquez sur le style Tons clairs – Noir afin de l'appliquer à la forme. Fermez le groupe du panneau Styles graphiques en cliquant sur son onglet.



Afficher un aperçu du style.



Appliquer le style graphique.

8. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

● **Note :** Si une icône d'avertissement s'affiche à l'extrémité du panneau Contrôle, ce n'est pas un problème. Elle indique simplement que le fond/contour supérieur n'est pas actif.

Créer et appliquer un style graphique

► **Astuce :** Pour créer un style graphique, vous pouvez également sélectionner l'objet qui servira de base au style. Ensuite, depuis le panneau Aspect, faites glisser la vignette d'aspect en début de liste du panneau Styles graphiques.

Vous allez nommer et enregistrer un nouveau style graphique en faisant appel aux attributs d'aspect précédemment définis pour l'un des boutons orange. Vous appliquerez ensuite ces mêmes attributs d'aspect à un autre bouton.

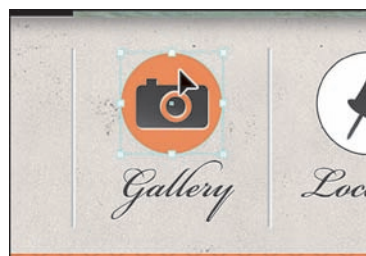
1. Choisissez Affichage > Nav pour zoomer sur les boutons de navigation.
2. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur la forme orange du bouton Gallery (le cercle).

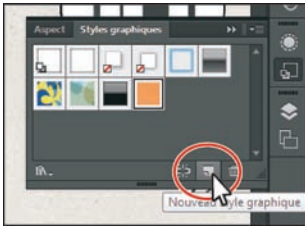
● **Note :** En fonction de votre système d'exploitation, la couleur du cadre de sélection et des bords (en bleu sur la figure) des objets sélectionnés peut être différente. Ce n'est pas un problème.

3. Ouvrez le panneau Styles graphiques en cliquant sur son icône (☰). Au bas du panneau, cliquez sur le bouton Nouveau style graphique (📄).

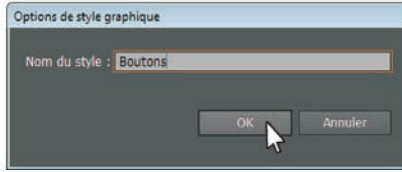
Les attributs d'aspect du bouton orange sont ainsi enregistrés en tant que style graphique.

4. Dans le panneau Styles graphiques, double-cliquez sur la nouvelle vignette de style graphique. Dans la boîte de dialogue Options de style graphique, nommez le nouveau style **Boutons** et cliquez sur OK.





Créer un style graphique.



Nommer le style.

5. Cliquez sur l'onglet du panneau Aspect. En partie supérieure de ce panneau, vous remarquerez "Tracé: Boutons". Cela indique qu'un style graphique nommé Boutons est appliqué à l'objet sélectionné (un tracé).
6. Avec l'outil Sélection, cliquez sur le cercle blanc derrière l'icône Location (à droite du bouton utilisé pour créer le style graphique).
7. Cliquez sur l'onglet du panneau Styles graphiques puis sur la vignette du style graphique Boutons pour appliquer celui-ci au cercle.

► **Astuce :** Dans le panneau Styles graphiques, une vignette accompagnée d'une petite case avec une barre oblique rouge (☐) désigne un style graphique dépourvu de contour ou de fond. Il peut s'agir, par exemple, d'une ombre portée ou d'une leur externe.



Noter Tracé: Boutons.

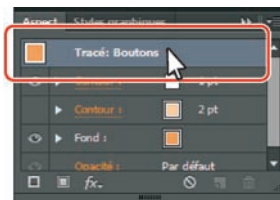
Appliquer le style graphique Boutons.

8. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

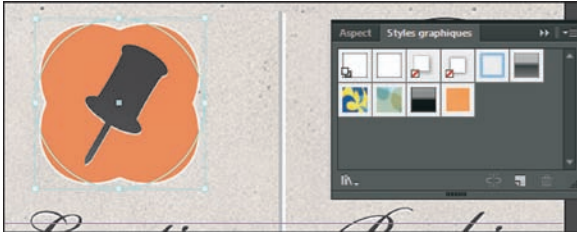
Actualiser un style graphique

Après que vous avez appliqué un style graphique à un objet, vous pouvez toujours retoucher celui-ci. Vous pouvez également modifier le style graphique. Dans ce cas, toutes les illustrations auxquelles ce style a été appliqué changent d'aspect.

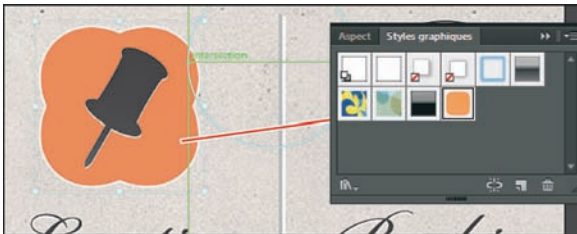
1. Avec l'outil Sélection (M), cliquez sur l'une des formes orange de bouton. Dans le panneau Styles graphiques, vous constatez que la vignette du style graphique Boutons est mise en exergue (une bordure l'entoure) afin d'indiquer qu'il est appliqué.
2. Cliquez sur l'onglet du panneau Aspect. Cliquez sur la rangée Tracé: Boutons afin que le prochain attribut d'aspect soit appliqué à l'intégralité de l'objet et non simplement au contour ou au fond, par exemple.
3. Choisissez Effet > Distorsion et transformation > Contraction et dilatation. Dans la boîte de dialogue Contraction et dilatation, changez la valeur à **13 %** et cliquez sur OK.



4. Dans le panneau Styles graphiques, vous constatez que le style graphique n'est plus mis en exergue. Autrement dit, il n'est plus appliqué.



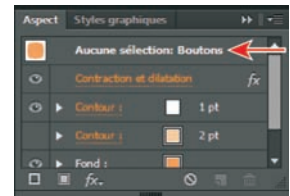
5. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser la forme de bouton orange sur la vignette du style graphique Boutons dans le panneau Styles graphiques. Lorsque la vignette est surlignée, relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Les deux formes de bouton orange ont à présent le même aspect.



6. Choisissez Sélection > Désélectionner.

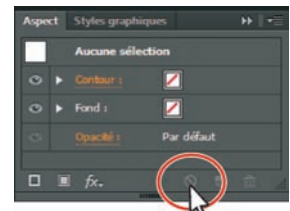
7. Cliquez sur l'onglet du panneau Aspect. Vous voyez affiché Aucune sélection: Boutons en partie supérieure (faites défiler le panneau si nécessaire).

Lorsque vous appliquez des paramètres d'aspect, des styles graphiques et d'autres attributs à une illustration, les paramètres d'aspect recensés dans le panneau Aspect sont affectés à la prochaine forme dessinée.



8. Cliquez sur le bouton Effacer l'aspect (🗑️) au bas du panneau Aspect.

En cliquant sur le bouton Effacer l'aspect alors que la sélection est vide, vous définissez l'aspect par défaut des nouvelles formes. Lorsque la sélection n'est pas vide, le bouton Effacer l'aspect supprime tous les attributs d'aspect appliqués à un objet, contour et fond compris.



9. Choisissez Fichier > Enregistrer.

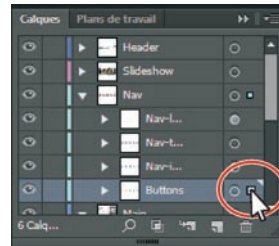
Appliquer un style graphique à un calque

Après qu'un style graphique a été appliqué à un calque, chaque élément ajouté à ce calque prendra ce style. Vous allez appliquer le style graphique Boutons au calque qui comprend les boutons afin qu'il affecte toutes les formes à la fois.

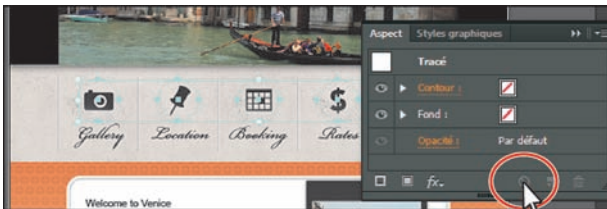
1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

Si vous appliquez un style graphique à une illustration puis appliquez un style graphique au calque (ou au sous-calque) sur lequel elle se trouve, la mise en forme définie par ce style graphique s'ajoute à celle de l'illustration. Autrement dit, pour que les boutons possèdent uniquement les attributs d'aspect du style graphique appliqué, vous devez retirer leur mise en forme avant d'appliquer le style graphique.

2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Dans ce panneau, cliquez sur le triangle (▶) à gauche du calque Nav pour en afficher le contenu. Cliquez dans la colonne de sélection du sous-calque Boutons (l'espace vide à droite de l'icône de cible [🎯]) de façon à sélectionner l'intégralité du contenu du calque.

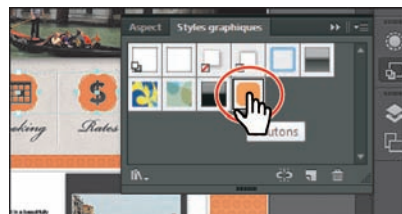


3. Au bas du panneau Aspect, cliquez sur le bouton Effacer l'aspect (🗑️). Toutes les formes de bouton sont à présent dépourvues de contour, de fond et des autres attributs d'aspect.



4. Dans le panneau Calques, cliquez sur l'icône de cible (🎯) du sous-calque Boutons. Vous sélectionnez ainsi le contenu du calque (il l'était déjà) et ciblez le calque pour les attributs d'aspect.

5. Cliquez sur l'icône du panneau Styles graphiques (🎨) puis sur la vignette du style Boutons de manière à appliquer ce style au calque et donc à son contenu.



6. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

► **Astuce :** Vous pouvez aussi faire glisser une icône de cible sur le bouton Corbeille (🗑️) au bas du panneau Calques de façon à retirer les attributs d'aspect.

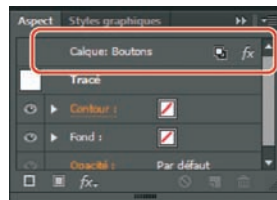
Modifier le style graphique d'un calque

Vous allez à présent modifier le style graphique Boutons appliqué au calque.

1. Avec l'outil Sélection (☛), cliquez sur l'une des formes de bouton orange.

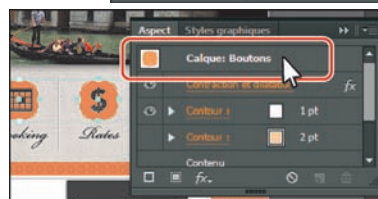
2. Ouvrez le panneau Aspect en cliquant sur son onglet.

Dans le panneau Aspect, vous voyez le nom "Calque: Boutons" au début de la liste. Le panneau indique que la forme de bouton se trouve sur un calque auquel est appliqué un style graphique nommé Boutons.

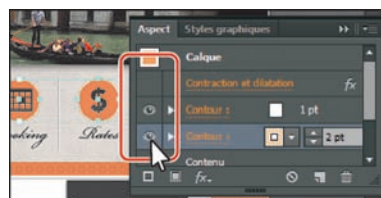


► **Astuce :** Vous pouvez également sélectionner l'icône de cible du sous-calque Buttons dans le panneau Calques puis modifier l'effet dans le panneau Aspect.

3. Cliquez sur "Calque: Boutons" pour accéder aux attributs d'aspect du style graphique appliqué au calque. Cela sélectionne également toutes les formes présentes sur le calque.



4. Cliquez sur l'icône de visibilité (👁) à gauche de la rangée de l'effet Contraction et dilatation pour retirer cet effet des formes. Cliquez dans la colonne de visibilité à gauche de la rangée Contour 2 pt pour appliquer le contour aux formes de bouton. Gardez le panneau Aspect affiché.



5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Appliquer plusieurs styles graphiques

Il est possible d'appliquer un style graphique à un objet auquel un autre style graphique est déjà appliqué. Cela permet de lui ajouter des propriétés provenant d'un autre style graphique.

1. Choisissez Affichage > Search button de façon à zoomer sur le bouton qui se trouve à côté de l'angle supérieur droit du plan de travail.

2. Avec l'outil Sélection (☛), cliquez sur le rectangle derrière le texte "Search". Cliquez sur le menu Style dans le panneau Contrôle. Dans le panneau Styles graphiques qui apparaît, cliquez de façon à appliquer le style graphique Boutons à la forme du bouton. Gardez le menu ouvert.

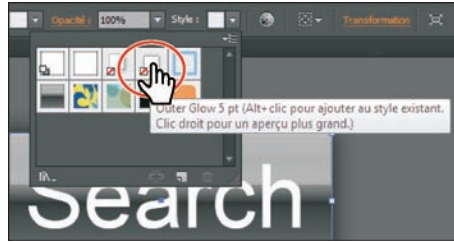


Notez que les fonds et le contour du style graphique Tons clairs – Noir appliqué précédemment ne sont plus visibles. Par défaut, les styles graphiques remplacent la mise en forme des objets sélectionnés.

3. Cliquez sur la vignette du style graphique Chrome Highlight pour l'appliquer.

4. Tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), cliquez sur la vignette du style graphique Outer Glow 5 pt.

Notez que les fonds et le contour sont conservés et qu'une ombre a été ajoutée. Par cette procédure, vous ajoutez le style graphique à la mise en forme existante au lieu de la remplacer.

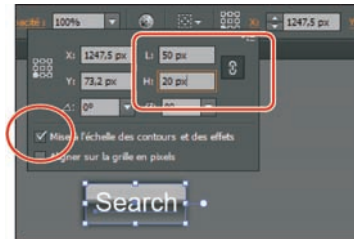


5. Avec l'outil Sélection, cliquez, tout en appuyant sur la touche Maj, sur le texte "Search" et choisissez Objet > Associer. Gardez le groupe du bouton sélectionné.

Mettre à l'échelle des contours et des effets

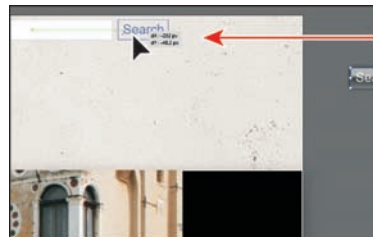
Dans Illustrator, lorsque du contenu est mis à l'échelle (redimensionné), les contours et les effets appliqués n'en sont pas affectés. Par exemple, supposons que vous redimensionniez un petit cercle doté d'un contour de 2 pt pour lui donner la taille du plan de travail. La forme va changer de taille, mais le contour conservera par défaut son épaisseur de 2 pt. Ce fonctionnement risque de modifier l'aspect d'une illustration redimensionnée et de donner un résultat inattendu. Vous devez y faire attention lorsque vous transformez une illustration.

1. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le lien X, Y, L ou H de manière à afficher le panneau Transformation (Fenêtre > Transformation). Cochez la case Mise à l'échelle des contours et des effets en bas de ce panneau. Cliquez sur le bouton Conserver les proportions en largeur et en hauteur (🔒). Changez la hauteur (H) à **20 px**. Appuyez sur Entrée ou Retour pour également modifier la largeur et masquer le panneau Transformation.



● **Note :** Si vous ouvrez le panneau Transformation en passant par Fenêtre > Transformation, vous devrez choisir Afficher les options dans le menu du panneau.

2. Faites glisser le groupe du bouton vers la gauche sur le plan de travail. Placez-le à droite du champ de recherche (la boîte blanche en partie supérieure du plan de travail). Servez-vous des repères commentés pour l'aligner.

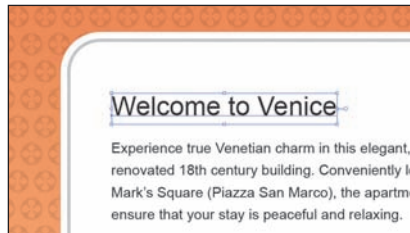


3. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Appliquer un style graphique à du texte

Vous allez à présent appliquer un style graphique prédéfini à du texte.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le titre "Welcome to Venice".
3. Activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour du texte afin d'en agrandir l'affichage.

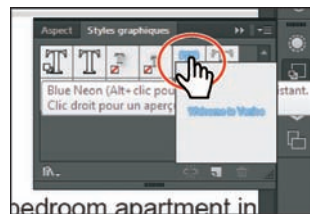


4. Si nécessaire, ouvrez le panneau Styles graphiques en cliquant sur son icône (📄). Dans le menu de ce panneau (☰), assurez-vous que Remplacer la couleur de caractère est cochée.

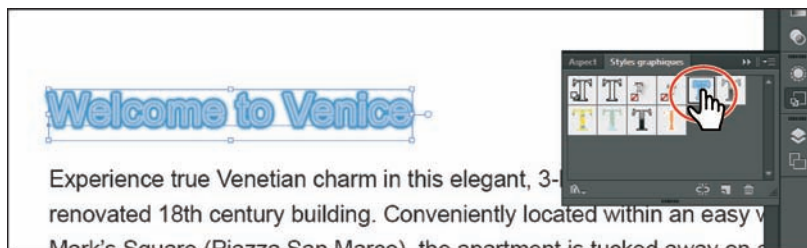
Lorsque vous appliquez un style graphique à du texte, la couleur de fond du texte remplace par défaut la couleur de fond du style graphique. Pour éviter cela, vous devez cocher Remplacer la couleur de caractère.

5. Dans le menu du panneau Styles graphiques (☰), activez Utiliser un texte d'aperçu.

6. Dans le panneau Styles graphiques, cliquez du bouton droit (Windows) ou cliquez tout en appuyant sur Ctrl (Mac OS) et restez appuyé sur le style graphique Blue Neon afin d'en obtenir un aperçu sur le texte. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification. Cliquez ensuite sur le style graphique Blue Neon pour l'appliquer.



Si vous n'aviez pas coché Remplacer la couleur de caractère, le fond aurait été noir (même s'il est probable que vous ne l'auriez pas vu).



7. Choisissez Édition > Annuler Styles graphiques pour retirer la mise en forme du texte.
8. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
9. Choisissez Sélection > Désélectionner. Gardez le fichier conception-web.ai ouvert.

Création d'illustrations pour le Web

Une illustration créée avec Illustrator CC peut être enregistrée en vue d'une utilisation sur le Web. Vous disposez pour cela de différents formats et méthodes. Si vous avez besoin d'images pour un site web ou une présentation à l'écran, employez la commande Enregistrer pour le Web. Les images peuvent être enregistrées dans de nombreux formats, comme GIF, JPEG et PNG. Ces trois formats sont parfaitement adaptés à un emploi sur le Web et sont compatibles avec la plupart des navigateurs, mais ils ont chacun des possibilités différentes.

Si vous construisez un site web ou souhaitez fournir du contenu à un développeur, le panneau Propriétés CSS (Fenêtre > Propriétés CSS) ou la commande Fichier > Exporter vous permettra de transformer les conceptions graphiques d'Illustrator en feuilles de style CSS. Illustrator facilite l'exportation vers CSS ainsi que le copier-coller de code CSS depuis le logiciel vers un éditeur HTML. Il existe également différentes solutions pour exporter une illustration au format SVG (*Scalable Vector Graphics*).

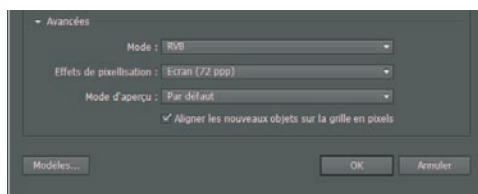
Dans la première partie de cette section, nous nous focaliserons sur la grille en pixels et sur le découpage de contenu en tranches en vue de son exportation à l'aide de la commande Enregistrer pour le Web. Ensuite, vous convertirez votre conception en feuilles de style CSS utilisables sur un site web.

Aligner du contenu sur la grille en pixels

Avant d'enregistrer du contenu pour le Web, vous devez comprendre la grille en pixels d'Illustrator. Il est indispensable que les images bitmap soient parfaitement nettes, en particulier avec une résolution standard des images web de 72 ppp (pixels par pouce). Pour que les designers web puissent créer des présentations précises au pixel près, vous pouvez aligner une illustration sur la *grille en pixels*. Il s'agit d'une grille de 72 carrés par pouce, à la verticale et à l'horizontale, que vous pouvez afficher lorsque le zoom est supérieur à 600 % et que le mode Aperçu en pixels est actif (Affichage > Aperçu en pixels).

Lorsque la propriété d'alignement sur les pixels est activée sur un objet, tous les segments horizontaux et verticaux de cet objet sont alignés sur la grille en pixels, ce qui donne aux tracés un aspect net. Lorsque vous créez un document, vous pouvez activer l'option Aligner les nouveaux objets sur la grille en pixels au niveau du document en choisissant Web dans le menu Profil de la boîte de dialogue Nouveau document. Tous les éléments de l'illustration, tout au moins ceux pour lesquels c'est possible, sont alors automatiquement alignés sur la grille en pixels. Vous pouvez également aligner le contenu ultérieurement, comme vous allez le faire maintenant.

1. Choisissez Fichier > Nouveau. Dans la boîte de dialogue Nouveau document, choisissez l'option Web du menu Profil. Cliquez sur la flèche à gauche de la rubrique Avancées.



► **Astuce :** Pour de plus amples informations sur l'utilisation des graphiques web, consultez la rubrique "Formats de fichier pour l'exportation d'illustrations" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

► **Astuce :** Pour de plus amples informations sur la manipulation du texte et l'anticrénelage, consultez le document PDF nommé TextAntiAliasing.pdf présent dans le dossier Lesson_extras.

Dans les paramètres avancés, vous pouvez constater que le mode colorimétrique RVB a été choisi pour l'ensemble des objets qui seront créés, que les effets de pixellisation ont été fixés à 72 ppp et que la case Aligner les nouveaux objets sur la grille en pixels est cochée.

2. Cliquez sur Annuler.
3. Dans le document conception-web.ai, choisissez Fichier > Mode colorimétrique du document. Vous voyez que le mode RVB est sélectionné.

Après avoir créé un document, vous pouvez changer son mode colorimétrique. Vous fixez ainsi le mode colorimétrique par défaut de toutes les *nouvelles* couleurs que vous allez définir. Le mode RVB est adapté à la création d'un contenu pour le Web ou pour des présentations à l'écran.

4. Activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection sur le bouton orange Gallery (le premier à partir de la gauche) de façon à le voir de très près.
5. Choisissez Affichage > Aperçu en pixels pour avoir un aperçu de la version pixelisée de l'illustration.

► **Astuce :** Pour désactiver la grille en pixels, choisissez Édition > Préférences > Repères et grille (Windows) ou Illustrator > Préférences > Repères et grille (Mac OS) et décochez la case Afficher la grille de pixels (zoom supérieur à 600 %).



L'illustration en mode Aperçu.



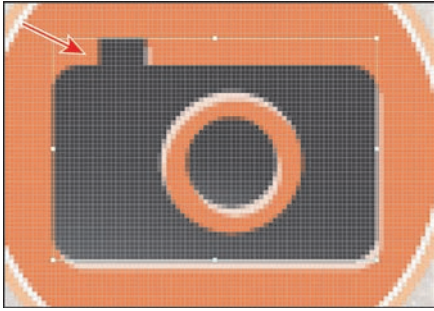
L'illustration en mode Aperçu en pixels.

6. Choisissez 600 % dans le menu situé dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de document (dans la barre d'état).

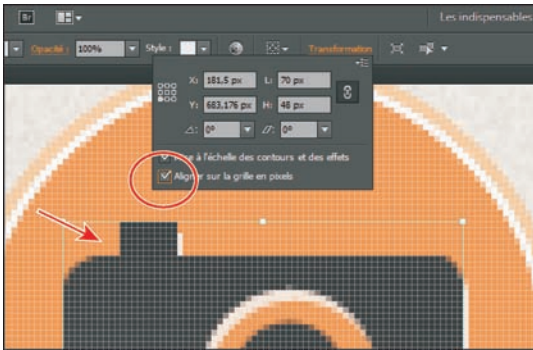
Avec un zoom d'au moins 600 % et le mode Aperçu en pixels activé, la grille en pixels s'affiche. Elle divise le plan de travail en incréments de 1 point, c'est-à-dire 1/72 pouce.



7. Avec l'outil Sélection (⬅️), cliquez sur la forme d'appareil-photo dans le bouton. Si nécessaire, utilisez les barres de défilement de la fenêtre de document afin de voir l'intégralité de la forme.
8. Choisissez Affichage > Masquer le contour de sélection afin que les bords de la forme soient bien visibles. Notez que certains d'entre eux semblent légèrement "flous".



9. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot “Transformation” (ou sur X, Y, L ou H) et cochez la case Aligner sur la grille en pixels au bas du panneau Transformation.



● **Note :** Les objets qui sont alignés en pixels mais dépourvus de segments droits verticaux ou horizontaux ne sont pas modifiés pour s'aligner sur la grille en pixels. Par exemple, étant donné qu'un rectangle ayant subi une rotation n'a pas de segment vertical ou horizontal droit, celui-ci n'est pas poussé pour produire des tracés précis, lorsque la propriété d'alignement en pixels est définie.

10. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre puis Affichage > Afficher le contour de sélection.
11. Choisissez Sélection > Objet > Non aligné(s) sur la grille en pixels de façon à sélectionner tous les objets du document qui peuvent être alignés sur la grille en pixels mais qui ne le sont pas encore.
12. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le mot “Transformation” et cochez la case Aligner sur la grille en pixels. Gardez le panneau Transformation affiché.

Vous devez examiner l'effet sur l'illustration de l'alignement sur la grille en pixels. Par exemple, il est possible que le texte vectorisé change d'aspect.

13. Dans le menu du panneau Transformation (☰), notez que Aligner les nouveaux objets sur la grille en pixels est activé. Si le document avait été créé avec un profil d'impression, cette option ne serait pas sélectionnée. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le panneau Transformation.

Cette option fait en sorte que tous les *nouveaux* objets soient alignés automatiquement sur la grille en pixels.

14. Choisissez Sélection > Désélectionner (si disponible) puis Fichier > Enregistrer.

Créer des tranches de contenu

● **Note :** Pour de plus amples informations sur la création des tranches, consultez la rubrique Création de tranches dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

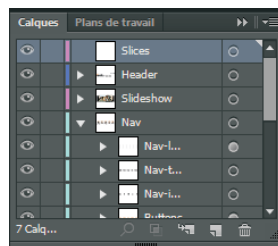
Quand vous créez une illustration sur un plan de travail et choisissez Fichier > Enregistrer pour le Web, Illustrator crée un seul fichier d'image de la taille de ce plan de travail. Vous pouvez définir plusieurs plans de travail qui comprennent chacun un élément de la page web, comme un bouton, et enregistrer chacun d'eux sous forme de fichiers d'images séparés.

Vous pouvez également créer votre illustration sur un même plan de travail et découper le contenu en tranches. Dans Illustrator, vous créez des *tranches* pour définir les limites des différents éléments web compris dans l'illustration. Par exemple, si vous concevez l'intégralité d'une page web sur un plan de travail et si vous souhaitez enregistrer une forme vectorielle sous forme de bouton pour votre site, cette partie peut être optimisée dans un format GIF ou PNG, tandis que le reste de l'image le sera sous forme de fichier JPEG. Vous pouvez isoler l'image du bouton en créant une tranche. Lorsque vous enregistrez l'illustration sous forme de pages web à l'aide de la commande Enregistrer pour le Web, vous avez la possibilité d'enregistrer chaque tranche comme un fichier indépendant avec ses propres format et paramètres.

Vous allez à présent ajouter un nouveau calque qui contiendra les tranches, que vous créerez pour les différentes parties de l'illustration.

● **Note :** Pour de plus amples informations sur la création des calques, consultez la section "Création de calques" à la Leçon 8, "Les calques".

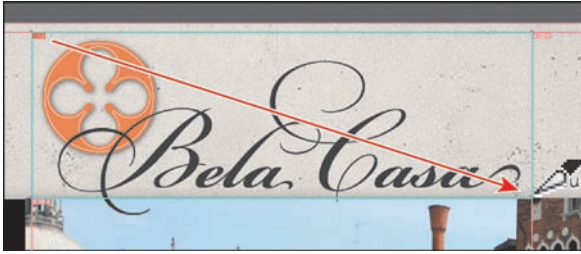
1. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (📁). Sélectionnez le calque Header. Tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), cliquez sur le bouton Nouveau calque (📄) au bas du panneau Calques. Dans la boîte de dialogue Options de calque, changez le nom à **Slices** (tranches) et cliquez sur OK. Assurez-vous que le calque Slices est sélectionné.



Lorsque vous créez des tranches, elles sont recensées dans le panneau Calques et peuvent être, entre autres, sélectionnées, supprimées et redimensionnées. Cela permet de les conserver sur leur propre calque et ainsi de les gérer plus facilement, mais ce n'est pas obligatoire.


● **Note :** Le nouveau calque que vous allez créer aura peut-être une couleur de calque différente, mais ce n'est pas gênant.

2. Activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour du logo Bela Casa situé dans l'angle supérieur gauche du plan de travail. Le texte du logo a été vectorisé (converti en tracés).
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Tranche (🔪). Cliquez et tracez une tranche autour du cercle et des formes du texte "Bela Casa", en arrêtant le bas de la tranche sur le bord supérieur de l'image (aidez-vous de la figure). Pour le moment, ne vous occupez pas de la précision ; la tranche sera ajustée par la suite.



Lorsque vous créez une tranche, Illustrator découpe également l'illustration environnante en tranches automatiques afin de conserver la mise en page. Les tranches automatiques correspondent aux zones de l'illustration non définies comme tranches. Illustrator régénère ces tranches chaque fois que vous ajoutez ou modifiez des tranches. Notez également le chiffre 3 dans l'angle de la tranche créée. Illustrator numérote les tranches de la gauche vers la droite et du haut vers le bas, en commençant dans l'angle supérieur gauche de l'illustration.

Vous allez à présent créer une tranche à partir d'un contenu sélectionné.

4. Choisissez Affichage > Nav pour zoomer sur les boutons orange de navigation.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner.
6. Activez l'outil Sélection () et, tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur le texte Gallery, la forme de l'appareil photo et le cercle orange.
7. Dans le panneau Calques, sélectionnez le calque Slices afin que la nouvelle tranche y soit placée.
8. Choisissez Objet > Tranche > Créer d'après la sélection.

Illustrator est en mesure de créer des tranches à partir des repères définis ou du contenu sélectionné dans la fenêtre de document.



9. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



► **Astuce :**
Utilisez la commande Objet > Tranche > Créer lorsque vous souhaitez que les dimensions de la tranche correspondent aux limites d'un élément de l'illustration. Si vous déplacez ou modifiez l'élément, la zone de la tranche s'ajuste automatiquement.

Sélectionner et modifier des tranches

Vous risquez d'avoir à ajuster les tranches si, par exemple, le contenu concerné est retouché ou si le contenu à inclure doit être changé.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre. Activez l'outil Zoom () et tracez un rectangle de sélection autour du logo Bela Casa dans l'angle supérieur gauche du plan de travail.
2. À partir du groupe de l'outil Tranche dans le panneau Outils, activez l'outil Sélection de tranche ()

3. Cliquez au centre de la première tranche créée, au-dessus du logo Bela Casa. La tranche sélectionnée est mise en exergue et quatre points de sélection apparaissent dans les angles.

L'outil Sélection de tranche vous permet de modifier les tranches que vous avez créées en employant les différentes méthodes. Vous pouvez également sélectionner une tranche à l'aide des outils Sélection et Sélection directe, en cliquant sur le contour (bord) de la tranche, ou à partir du panneau Calques.

4. Positionnez le pointeur sur le bord inférieur de la tranche sélectionnée. Lorsqu'une double flèche apparaît, cliquez et faites glisser vers le bas jusqu'à la courbe du "B" de "Bela".



Lorsque vous découpez du contenu, vous devez conserver tous les attributs d'aspect, comme les ombres portées, dans la zone de la tranche. Cela peut se révéler difficile si l'atténuation de l'ombre est importante. En utilisant la commande Objet > Tranche > Créer d'après la sélection, vous obtenez une tranche qui comprend toutes les propriétés d'aspect, comme les effets s'ils sont appliqués directement à l'illustration et non au calque sur lequel elle se trouve. Avec l'outil Sélection de tranche, vous pouvez cliquer et faire glisser une tranche, la copier et la coller, la supprimer, etc.

5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Affichage > Verrouiller les tranches afin d'empêcher leur sélection. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Utiliser la commande Enregistrer pour le Web

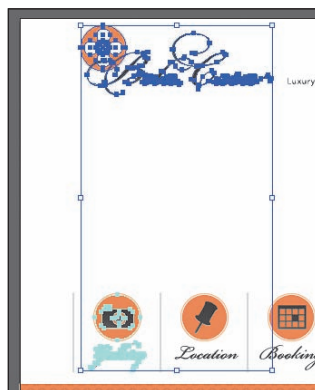
Après que vous avez découpé votre illustration, vous pouvez, si nécessaire, l'optimiser pour une utilisation sur le Web. La commande Fichier > Enregistrer pour le Web vous laisse choisir les options d'optimisation et affiche un aperçu de l'illustration optimisée. Le point essentiel à l'utilisation d'images sur un site web réside dans le bon équilibre entre résolution, taille et couleur afin d'arriver à une qualité optimale.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre puis Affichage > Masquer les tranches.

Pendant que vous travaillez sur votre illustration, il est inutile que les tranches soient affichées. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur la sélection des éléments de l'illustration sans sélectionner les tranches. Si vous avez placé les tranches sur leur propre calque, vous pouvez également masquer celui-ci à partir du panneau Calques.

2. Activez l'outil Sélection (☞) et, tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur la forme d'arrière-plan avec un motif gris (derrière les boutons), le rectangle noir et la grande image au-dessus du rectangle noir. Choisissez Objet > Masquer > Sélection.

Lorsque vous enregistrez le contenu découpé à l'aide de la commande Enregistrer pour le Web, l'intégralité des éléments de la tranche est aplatie pour créer une image bitmap. Si l'illustration sélectionnée comprend une transparence (une partie de l'image est translucide), vous devez tout d'abord masquer le contenu qui ne doit pas être enregistré. Les zones d'une tranche au travers desquelles vous voyez le plan de travail peuvent être transparentes, selon le type d'image choisi.

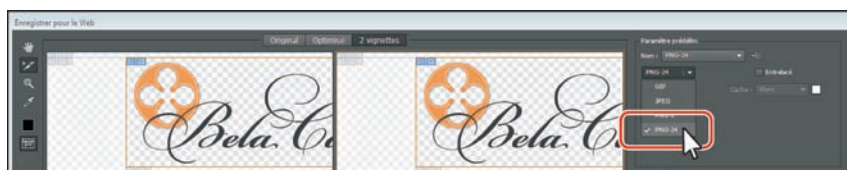


3. Choisissez Sélection > Désélectionner, si nécessaire.
4. Choisissez Affichage > Afficher les tranches et vérifiez que l'illustration et les ombres portées sont comprises dans les tranches. Dans le cas contraire, redimensionnez-les.
5. Choisissez Fichier > Enregistrer pour le Web.
6. Dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web, cliquez sur l'onglet 2 vignettes afin d'activer cette option d'affichage.

Vous obtenez une fenêtre en deux parties, l'illustration d'origine étant affichée à gauche et l'illustration optimisée à droite.

7. Avec l'outil Sélection de tranche (☞), cliquez sur la zone optimisée à droite. Sélectionnez la tranche qui comprend le logo Bela Casa en partie supérieure du plan de travail. Vous savez qu'une tranche est sélectionnée en raison de la bordure marron clair qui l'entoure.
8. Dans le menu Format de fichier optimisé (sous Nom) de la rubrique Paramètre prédéfini sur le côté droit de la boîte de dialogue, choisissez PNG-24.

● **Note :** Pour redimensionner des tranches, il faut qu'elles soient déverrouillées. Choisissez Affichage > Verrouiller les tranches (si une coche apparaît à gauche de l'article de menu, c'est le signe qu'elles sont verrouillées).



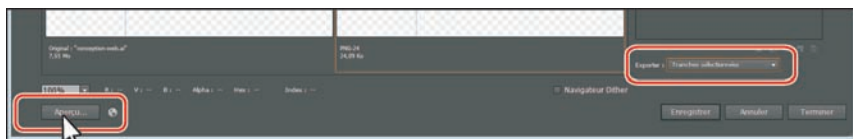
Vous avez le choix entre quatre formats de fichiers, GIF, JPEG, PNG-8 et PNG-24, et les différentes options qui correspondent à chacun. Si votre image comprend plusieurs tranches que vous souhaitez enregistrer, sélectionnez-les séparément et optimisez-les.

9. Dans le menu Exporter, choisissez Tranches sélectionnées.

Toutes les tranches que vous avez sélectionnées dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web seront exportées. Pour sélectionner plusieurs tranches, après avoir défini leurs paramètres d'optimisation, cliquez sur chacune d'elles tout en appuyant sur la touche Maj. Si vous choisissez Toutes les tranches utilisateur dans le menu Exporter, toutes les tranches que vous aurez créées seront exportées.

● **Note :** Si rien ne se produit après que vous avez cliqué sur le bouton Aperçu, recommencez. Vous devrez peut-être également cliquer sur le bouton Sélectionner le menu Navigateur placé à droite du bouton Aperçu et choisir Modifier la liste afin d'ajouter un nouveau navigateur.

10. Cliquez sur le bouton Aperçu dans l'angle inférieur gauche de la boîte de dialogue. Cette opération lance le navigateur par défaut sur votre ordinateur et affiche un aperçu du contenu découpé. Après avoir examiné ce contenu, fermez le navigateur et revenez à Illustrator.



11. Dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web, cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Enregistrer une copie optimisée sous, ouvrez le dossier Lesson13. Changez le nom à **logo** et cliquez sur Enregistrer.

Allez dans votre dossier Lesson13 et ouvrez le dossier des images créé par Illustrator. Il contient un seul fichier d'image dont le nom est celui que vous avez indiqué dans la boîte de dialogue Enregistrer une copie optimisée sous et auquel a été ajouté le numéro de la tranche.

12. Choisissez Affichage > Masquer les tranches.
13. Choisissez Objet > Tout afficher.
14. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Créer du code CSS

● **Note :** Exporter ou copier du code CSS à partir d'Illustrator CC ne génère pas le contenu HTML d'une page web. L'objectif est d'obtenir le code CSS qui sera appliqué au balisage HTML que vous créez par ailleurs, par exemple dans Adobe Dreamweaver®.

Nous l'avons mentionné précédemment, le panneau Propriétés CSS (Fenêtre > Propriétés CSS) ou la commande Fichier > Exporter permet de transformer les conceptions graphiques réalisées avec Illustrator en feuilles de style CSS. Il s'agit d'une bonne manière de transférer les styles web conçus dans Illustrator directement dans un éditeur HTML ou de les passer à un développeur web.

Les *feuilles de style en cascade* (CSS, *Cascading Style Sheets*) représentent un ensemble de règles de mise en forme, à la manière des styles de paragraphe et de caractère d'Illustrator, qui régissent l'aspect d'un contenu dans une page web. Contrairement aux styles de paragraphe et de caractère d'Illustrator, CSS peut agir sur l'aspect du texte, ainsi que sur la mise en forme et le positionnement des éléments définis dans la page HTML.

● **Note :** Pour de plus amples informations sur CSS, consultez la section "Description des feuilles de style en cascade" dans l'aide d'Adobe Dreamweaver (<http://helpx.adobe.com/fr/dreamweaver/using/cascading-style-sheets.html>). Vous pouvez également visionner les vidéos sur CSS proposées par le site Adobe Dreamweaver Developer Center : http://www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/understanding_css_basics.html.

En produisant le code CSS à partir d'un document Illustrator, vous avez la possibilité de mettre en place des flux web flexibles. Vous pouvez exporter tous les styles à partir d'un document, ou copier simplement ceux d'un objet ou d'un ensemble d'objets et les coller dans un éditeur externe, comme Adobe Dreamweaver. Mais la création de styles CSS et leur utilisation efficace nécessitent une configuration initiale dans le document Illustrator CC, ce que vous allez faire à présent.

Configurer le document pour la génération du code CSS

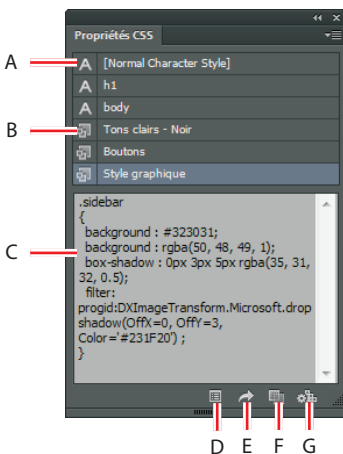
Si vous avez l'intention d'exporter ou de copier-coller du code CSS à partir d'Illustrator, le découpage en tranches n'est pas une phase indispensable, mais une configuration préalable appropriée du document permettra de nommer les styles CSS qui seront générés. Dans cette section, vous allez étudier le panneau Propriétés CSS et voir comment configurer le contenu en vue d'une exportation des styles en utilisant du contenu *nommé* ou *sans nom*.

1. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.
2. Choisissez Fenêtre > Propriétés CSS pour ouvrir le panneau Propriétés CSS.

Voici les possibilités offertes par le panneau Propriétés CSS :

- obtenir un aperçu du code CSS pour les objets sélectionnés ;
- copier du code CSS pour les objets sélectionnés ;
- exporter dans un fichier CSS les styles générés à partir des objets sélectionnés (avec les images utilisées) ;
- modifier les options pour le code CSS exporté ;
- exporter le code CSS pour tous les objets.

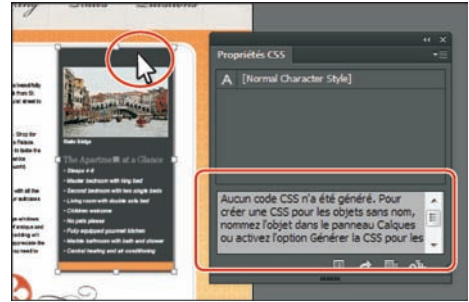
Les différentes options disponibles dans le panneau sont décrites ci-après :



- A. Style de caractère
- B. Style graphique
- C. Style CSS du contenu sélectionné
- D. Options d'exportation
- E. Exporter la CSS sélectionnée
- F. Copier la sélection Style
- G. Générer la CSS

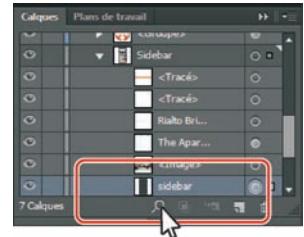
3. Activez l'outil Sélection (☞) et cliquez sur le rectangle gris très foncé (voir la figure).

Un message apparaît dans la zone d'aperçu du panneau Propriétés CSS. À la place du code CSS (que vous voyez normalement cette zone), vous voyez un message qui précise que l'objet doit être nommé dans le panneau Calques ou que vous devez autoriser Illustrator à créer des styles pour les objets sans nom.



● **Note :** Si nécessaire, élargissez le panneau Calques pour voir l'intégralité du nom de l'objet.

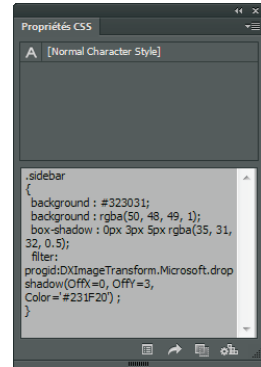
4. Ouvrez le panneau Calques et cliquez sur le bouton Rechercher l'objet (🔍) au bas du panneau de manière à trouver facilement l'objet sélectionné. Double-cliquez directement sur le nom de l'objet <Tracé> sélectionné et changez son nom à **sidebar** (en minuscules). Appuyez sur Entrée ou Retour pour valider la modification.



● **Note :** Si vous obtenez un style nommé "sidebar_1_", cela signifie généralement que le nom "sidebar" se termine par une espace en trop dans le panneau Calques.

5. Examinez de nouveau le panneau Propriétés CSS. Vous devez voir un style nommé .sidebar.

Lorsque le contenu n'est pas nommé, par défaut aucun style n'est créé. Si vous nommez l'objet dans le panneau Calques, le code CSS est généré et le nom du style créé correspond à celui donné à l'objet. Pour la plupart des contenus, Illustrator crée des styles appelés *classes*.



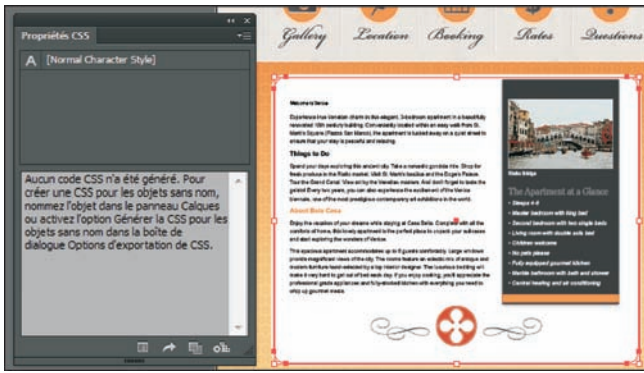
● **Note :** Si nécessaire, agrandissez le panneau Propriétés CSS pour voir l'intégralité du style.

- **Astuce :** Vous savez qu'un style est une classe en CSS en raison de son nom qui commence par un point (.).

► **Astuce :** Si vous utilisez un balisage HTML5, les objets du panneau Calques que vous nommez conformément à ce standard, par exemple "header", "footer", "section" ou "aside", ne deviendront pas un style de classe lors de la génération du code CSS. À la place, il sera nommé selon la balise HTML5 employée.

Les objets de la conception (hormis les objets de texte, comme vous le verrez plus loin) doivent avoir un nom dans le panneau Calques qui correspond au nom de la classe dans le contenu HTML créé séparément, par exemple dans Dreamweaver. Mais vous pouvez également vous abstenir de nommer les objets dans le panneau Calques et créer simplement des styles génériques que vous exporterez ou copierez dans un éditeur HTML, où vous les renommerez alors. Vous allez voir comment procéder.

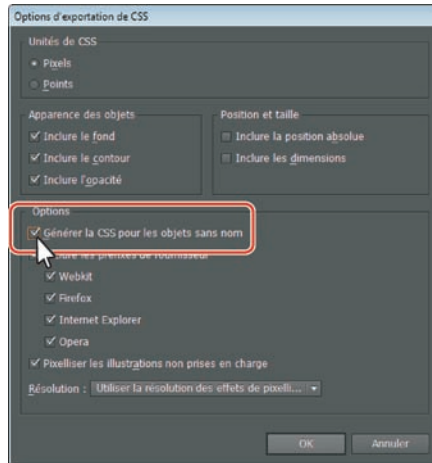
6. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le rectangle arrondi blanc derrière le rectangle sidebar. Dans le panneau Propriétés CSS, aucun style n'apparaît car l'objet n'a pas de nom dans le panneau Calques (il possède le nom générique <Tracé>).



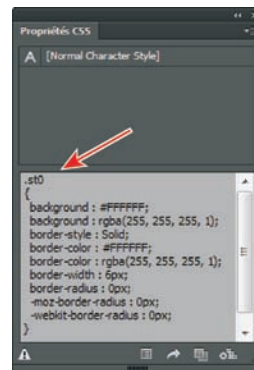
7. Au bas du panneau Propriétés CSS, cliquez sur le bouton Options d'exportation (📄).

La boîte de dialogue Options d'exportation de CSS qui s'affiche donne accès aux paramètres d'exportation que vous pouvez définir, comme les unités à employer, les propriétés à inclure dans les styles ou les préfixes de fournisseur à inclure.

8. Cochez la case Générer la CSS pour les objets sans nom et cliquez sur OK.
9. Examinez de nouveau le panneau Propriétés CSS. Le rectangle arrondi étant toujours sélectionné, un style nommé `.st0` apparaît dans la zone d'aperçu du panneau Propriétés CSS.



`.st0` est une abréviation pour "style 0" et correspond à un nom générique pour la mise en forme générée. Chaque objet que vous ne nommez pas dans le panneau Calques prendra le nom `.st1`, `.st2`, etc., après que vous aurez coché la case Générer la CSS pour les objets sans nom. Ce mode de nommage des styles sera utile si, par exemple, vous créez la page web vous-même et si vous collez ou exportez le code CSS depuis Illustrator et donnez les noms dans l'éditeur HTML, ou si vous avez simplement besoin d'une mise en forme CSS pour un style déjà existant dans le contenu HTML.



10. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Styles de caractère et code CSS

● **Note :** Pour le moment, les styles de paragraphe ne sont pas pris en compte lors du nommage des styles dans le code CSS généré.

Illustrator crée les styles CSS également en fonction de la mise en forme du texte. La police, le corps, l'interligne (*line-height* en CSS), la couleur, le crénage et l'approche (*letter-spacing* en CSS), etc. sont représentés dans le code CSS. Pour obtenir des styles nommés pour le texte, vous devez créer et appliquer des styles de caractère au texte de l'illustration. Les styles de caractère employés dans la conception sont recensés dans le panneau Propriétés CSS, sous le nom défini.

Vous allez à présent appliquer un style de caractère à du texte.

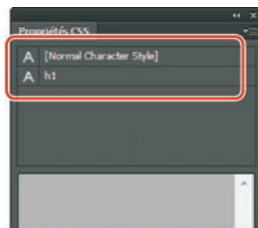
1. Au début du panneau Propriétés CSS, notez le style nommé [Normal Character Style].

Dans ce panneau, seuls les styles de caractère appliqués à du texte sont présents. Puisque Normal Character Style (Style de caractère normal dans un document initialement créé avec la version française d'Illustrator) est appliqué par défaut au texte, il apparaît dans le panneau.

2. Choisissez Fenêtre > Texte > Styles de caractère pour ouvrir le panneau correspondant.
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Texte (T). Sélectionnez le titre "Welcome to Venice".
4. Tout en appuyant sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS), cliquez de façon à appliquer le style de caractère h1 présent dans le panneau Styles de caractère. Le texte doit à présent être orange, dans un corps plus important.

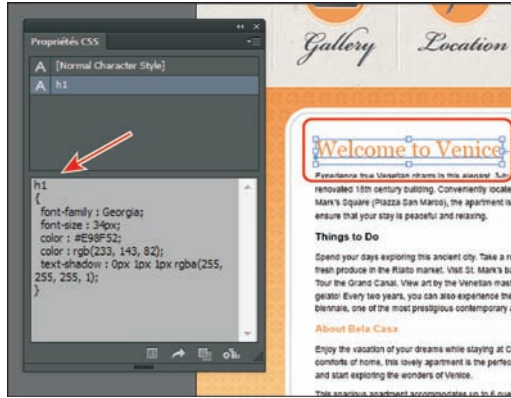


Dans le panneau Propriétés CSS, le style de caractère h1 doit apparaître sur la liste. Cela signifie qu'il est appliqué à du texte de l'illustration.



5. Activez l'outil Sélection (☞). L'objet de texte "Welcome to Venice" étant toujours sélectionné, vous devez voir apparaître le code CSS correspondant dans la zone d'aperçu du panneau Propriétés CSS.

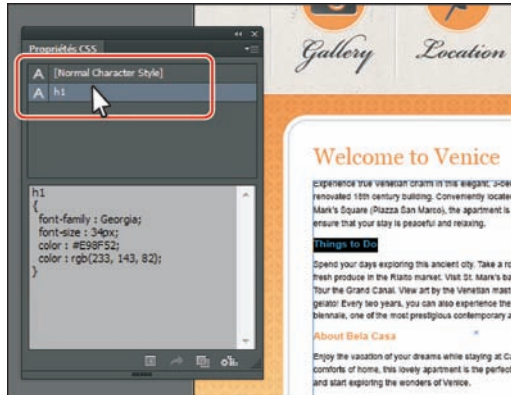
La sélection d'un objet de texte affiche le code CSS généré pour la mise en forme employée dans l'intégralité de la zone de texte.



Vous pouvez également utiliser les styles de caractère présents dans le panneau Propriétés CSS pour les appliquer au texte.

6. L'outil Texte étant actif, sélectionnez le texte noir "Things to Do", sous le titre auquel le style h1 est appliqué.
7. Dans le panneau Propriétés CSS, cliquez sur le nom de style h1 pour appliquer la mise en forme au texte sélectionné.

Le style de caractère h1 est alors appliqué, mais ce n'est pas nécessairement le cas de tous les paramètres de mise en forme. Si vous examinez le panneau Styles de caractère, vous devez voir un signe plus (+) à côté du nom h1. Il indique une mise en forme locale qui remplace celle du style h1.



8. Cliquez de nouveau sur le nom de style h1 dans le panneau Propriétés CSS de manière à supprimer la mise en forme locale. Le texte doit à présent avoir le même aspect que le titre "Welcome to Venice".
9. Activez l'outil Sélection et assurez-vous que l'objet de texte qui comprend le titre "Things to Do" est sélectionné. Examinez ensuite le panneau Propriétés CSS. Vous devez y voir plusieurs styles CSS. Il s'agit des styles appliqués à l'ensemble du texte de la zone.

Styles graphiques et code CSS

Du code CSS peut aussi être copié ou exporté à partir des styles graphiques appliqués à du contenu. Vous allez à présent appliquer un style graphique et examiner le code CSS correspondant.

● **Note :**
Sélectionner une zone de texte donne la possibilité de voir l'ensemble du code CSS généré à partir de la mise en forme. Il s'agit également d'une bonne manière de copier ou d'exporter la mise en forme de la zone de texte sélectionnée.

► **Astuce :**

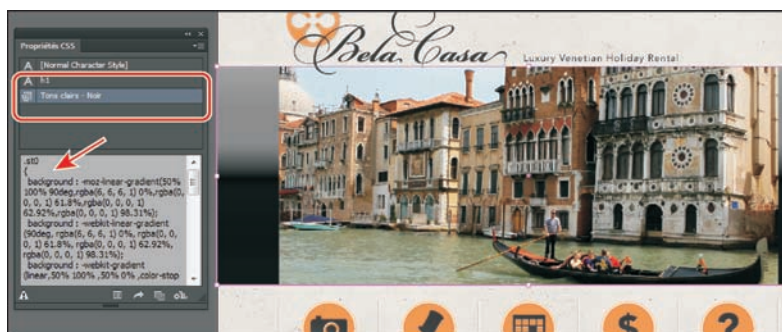
Comme vous pouvez sélectionner un style de caractère dans le panneau Propriétés CSS pour appliquer la mise en forme, vous pouvez sélectionner du contenu et cliquer sur un objet de style du panneau Propriétés CSS pour l'appliquer.

● **Note :** Le style sans nom est généré car la case Générer la CSS pour les objets sans nom a été précédemment cochée dans les options d'exportation de CSS.

● **Note :** Notez l'icône de point d'exclamation (A) affichée au bas du panneau. Elle signale que certains attributs d'aspect d'Illustrator (comme les contours multiples appliqués à la forme) n'ont pas pu être inclus dans le code CSS du contenu sélectionné.

1. Avec l'outil Sélection (M), cliquez sur le rectangle noir qui se trouve derrière la grande image au-dessus des boutons. Dans le panneau Contrôle, ouvrez le menu Styles graphiques et cliquez sur la vignette Tons clairs – Noir.

Examinez le panneau Propriétés CSS. Vous devez y trouver le style Tons clairs – Noir car il est appliqué à du contenu dans le document. Vous devez également voir le code CSS d'un style nommé .st0. Il est identique à celui du style graphique Tons clairs – Noir car il est appliqué, mais il n'est pas nommé car le style graphique n'est qu'une mise en forme et le code CSS est généré pour cet objet précis. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un style sans nom car nous n'avons donné aucun nom au rectangle noir dans le panneau Calques.



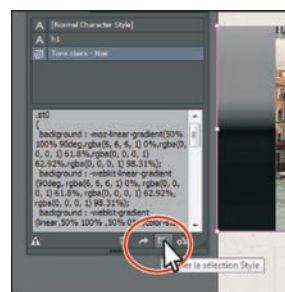
2. Gardez le rectangle noir sélectionné et choisissez Fichier > Enregistrer.

Copier du code CSS

À un moment donné, vous pourriez souhaiter récupérer uniquement le code CSS d'un élément de la conception afin de le coller dans votre éditeur HTML ou le fournir à un développeur web. Illustrator facilite le copier-coller d'un code CSS. Vous allez à présent copier le code CSS de quelques objets et découvrir comment l'association d'objets peut modifier sa génération.

1. Au bas du panneau Propriétés CSS, cliquez sur le bouton Copier la sélection Style (C). Le code CSS affiché dans le panneau est copié dans le presse-papiers.

Vous allez voir que vous pouvez sélectionner plusieurs objets et copier le code CSS correspondant en une seule fois.



2. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le rectangle arrondi blanc qui se trouve derrière le texte et, tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur le rectangle sidebar gris foncé (presque noir) qui se trouve devant (non l'image ni le texte).

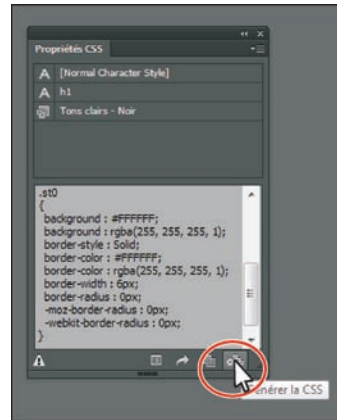
Dans le panneau Propriétés CSS, vous ne voyez aucun code CSS car vous n'avez pas indiqué à Illustrator de générer le code pour plusieurs objets sélectionnés.



3. Cliquez sur le bouton Générer la CSS (🔗) placé en partie inférieure du panneau.

Le code des deux styles CSS, .st0 et .sidebar, est à présent affiché dans la zone d'aperçu du panneau Propriétés CSS (agrandissez-le si les deux styles ne sont pas visibles). Les vôtres peuvent être donnés dans un ordre différent, mais ce n'est pas gênant.

Les deux styles étant présentés dans le panneau Propriétés CSS, vous pouvez, par exemple, les copier-coller dans votre éditeur HTML ou les envoyer par courrier électronique à un développeur web.

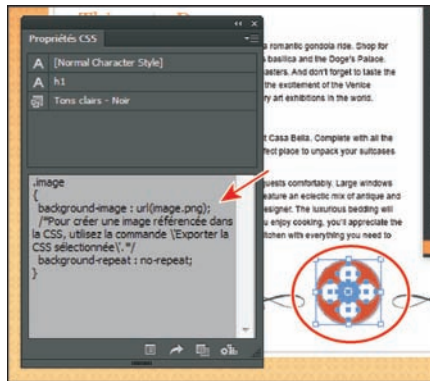


► **Astuce :**
Lorsque le code CSS d'un contenu est affiché dans le panneau Propriétés CSS, vous pouvez en sélectionner une partie, cliquer du bouton droit (Windows) ou en appuyant sur Ctrl (Mac OS) sur le code sélectionné et choisir Copier dans le menu qui apparaît pour copier uniquement cette partie.

Vous allez à présent découvrir comment Illustrator crée des images PNG à partir d'une illustration qui n'est pas prise en charge (le code CSS ne peut pas être généré).


4. Avec l'outil Sélection, cliquez sur la forme de cercle orange en partie inférieure du plan de travail.

Dans le panneau Propriétés CSS, vous obtenez le code CSS d'un style nommé .image. Il comprend une propriété background-image. Lorsque Illustrator rencontre une illustration (ou des images bitmap) pour laquelle il est incapable de produire du code CSS, il pixellise le contenu exporté (non l'illustration sur le plan de travail). Le code CSS généré peut être appliqué à un élément HTML, comme un div, et l'image PNG servira d'image d'arrière-plan de cet élément.



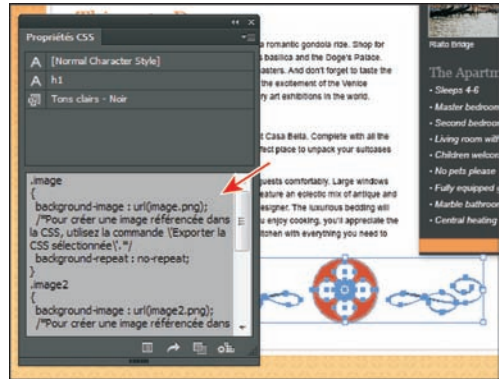
5. Sélectionnez d'autres objets de l'illustration, comme les décorations à droite ou à gauche du cercle. Elles seront également exportées sous forme d'images PNG.

6. Choisissez Sélection > Désélectionner.

7. Tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur les deux décorations et le cercle. Cliquez sur le bouton Générer la CSS () au bas du panneau Propriétés CSS pour générer le code CSS des formes sélectionnées.

Vous obtenez le code CSS des trois styles séparés. Si vous le copiez maintenant, les images ne seront pas créées, mais uniquement le code qui les utilise.

Pour générer les images, vous devez exporter le code, ce que vous ferez dans la section suivante.




8. Choisissez Objet > Associer pour regrouper les trois objets. Gardez le groupe sélectionné pour la section suivante.

Vous remarquerez que le panneau Propriétés CSS affiche à présent un seul style CSS. En associant du contenu, vous demandez à Illustrator de créer une seule image (dans ce cas à partir du contenu associé). Si vous envisagez de placer le résultat dans une page web, il pourra être plus commode d'avoir une seule image.

Exporter du code CSS

Vous avez également la possibilité d'exporter une partie ou l'intégralité du code CSS du document. L'exportation présente l'avantage de créer un fichier CSS (.css), ainsi que des fichiers PNG pour le contenu non reconnu. Dans cette section, vous allez employer deux méthodes.

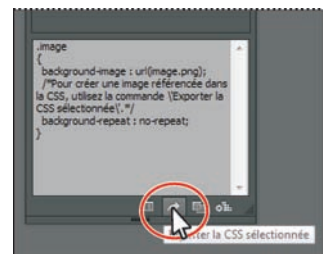
► **Astuce :** Vous pouvez choisir la résolution de l'illustration pixellisée dans la boîte de dialogue Options d'exportation de CSS. Par défaut, celle définie dans Paramètres des effets de pixellisation du document (Effet > Paramètres des effets de pixellisation du document) est utilisée.

1. Le groupe étant sélectionné, cliquez sur le bouton Exporter la CSS sélectionnée () au bas du panneau Propriétés CSS.

2. Dans la boîte de dialogue Exporter la CSS, vérifiez que le nom est conception-web. Choisissez le dossier Lessons > Lesson13 > ForCSSExport et cliquez sur Enregistrer pour créer un fichier CSS nommé conception-web.css et un fichier image PNG.

3. Dans la boîte de dialogue Options d'exportation de CSS, gardez les paramètres par défaut et cliquez sur OK.

4. Allez dans le dossier Lesson13 sur votre disque dur. Vous devez y trouver le fichier conception-web.css et une image nommée image.png.



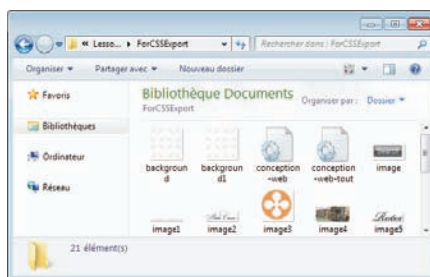
Le code CSS généré suppose que vous allez appliquer la mise en forme CSS à un élément HTML et que l'image en deviendra l'image d'arrière-plan. L'image générée peut aussi être utilisée ailleurs dans d'autres parties de la page web. Vous allez à présent exporter tout le code CSS de l'illustration, après avoir fixé quelques options.

5. Revenez dans Illustrator et choisissez Fichier > Exporter. Dans la boîte de dialogue Exporter, choisissez CSS (*.CSS) dans le menu Type (Windows) ou CSS (css) dans le menu Format (Mac OS). Allez dans le dossier Lessons > Lesson13 > ForCSSExport, nommez le fichier **conception-web-tout** et cliquez sur Exporter.
6. Dans la boîte de dialogue Options d'exportation de CSS, conservez les paramètres par défaut et cliquez sur OK.

Par défaut, les propriétés de position et de taille ne sont pas ajoutées au code CSS. Dans certains cas, vous devrez exporter la CSS avec ces options sélectionnées. Les options d'inclusion des préfixes de fournisseur sont activées par défaut. Ces préfixes permettent à certains fabricants de navigateurs (énumérés dans la boîte de dialogue) d'ajouter la prise en charge des nouvelles fonctionnalités de CSS. Pour exclure ces préfixes, décochez les cases correspondantes.

● **Note :** Il est fort probable que s'affiche une boîte de dialogue qui vous signale que des images vont être remplacées. Cliquez sur OK.

7. Allez dans le dossier Lessons > Lesson13 > ForCSSExport. Vous devez y trouver le fichier CSS nommé **conception-web-tout.css** et plusieurs images créées en raison de l'activation de l'option Pixelliser les illustrations non prises en charge dans la boîte de dialogue Options d'exportation de CSS.



● **Note :** Vous pouvez aussi exporter l'ensemble du code CSS de la conception en choisissant Tout exporter dans le menu du panneau Propriétés CSS. Si vous devez au préalable modifier des options d'exportation, cliquez sur le bouton Options d'exportation (☰) du panneau.

8. Revenez à Illustrator, choisissez Fichier > Enregistrer (si nécessaire) puis Fichier > Fermer.

● **Note :** L'ordre et les icônes des fichiers dans votre dossier ForCSSExport pourront être différents. Ce n'est pas gênant.

Enregistrer une illustration en SVG

Le format SVG (*Scalable Vector Graphic*) est employé pour définir des graphiques vectoriels utilisables sur le Web et dont la qualité ne diminue pas lorsqu'ils sont agrandis ou redimensionnés. La plupart des navigateurs web modernes, comme Mozilla Firefox, Internet Explorer 9 et 10, Google Chrome, Opera et Safari, le reconnaissent.


Dans Illustrator, sélectionnez une illustration vectorielle, choisissez Édition > Copier, puis collez simplement le code SVG généré dans un éditeur HTML.

● **Note :** Cette méthode ne fonctionne pas si la sélection comprend un objet de texte. Dans ce cas, le texte peut tout d'abord être vectorisé (Texte > Vectoriser).


Questions de révision

1. Comment fait-on pour ajouter un second contour à un objet ?
2. Quelle est la différence entre l'application d'un style graphique à un *calque* et l'application d'un style graphique à un *objet* ?
3. Comment ajoute-t-on un second style graphique à une illustration ?
4. Comment aligne-t-on du contenu sur la grille en pixels ?
5. Nommez les trois types de fichiers d'image que vous pouvez choisir dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web.
6. Expliquez la différence entre le *contenu nommé* et le *contenu sans nom* dans le cadre de la génération du code CSS.

Réponses

1. Dans le panneau Aspect, on clique sur le bouton Ajouter un contour () ou on choisit Ajouter un nouveau contour dans le menu. Un contour apparaît en tête de liste des attributs d'aspect. Il reprend la couleur et l'épaisseur du contour d'origine.
2. Une fois qu'un style graphique est appliqué à un calque, tout élément ajouté ultérieurement à ce calque prendra ce style. Par exemple, si on crée un cercle sur le Calque 1 et qu'on le déplace sur le Calque 2 auquel un effet Ombre portée a été précédemment attribué, le cercle adoptera cet effet.

Lorsqu'un style est appliqué à un seul objet, aucun autre objet présent sur le calque de cet objet n'est affecté. Par exemple, un triangle dont le tracé est doté d'un effet Accentuation et qui est déplacé d'un calque sur un autre conserve l'effet d'accentuation.

3. Si un style graphique est déjà appliqué à un objet, il suffit d'appuyer sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et de cliquer sur le nouveau style graphique dans le panneau Styles graphiques.
4. Lorsque la propriété d'alignement sur les pixels est activée sur un objet, tous les segments horizontaux et verticaux de cet objet sont alignés sur la grille en pixels. Cela donne un aspect net aux tracés.
5. Les trois formats de fichiers d'image proposés par la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web sont JPEG, GIF et PNG (PNG-8 ou PNG-24).
6. Un *contenu nommé* possède un nom dans le panneau Calques. Un *contenu sans nom* n'a pas vu son nom par défaut changé dans ce panneau. Le code CSS ne sera pas généré pour ce type de contenu, excepté si cette possibilité est activée dans la boîte de dialogue Options d'exportation de CSS qui s'affiche en cliquant sur le bouton Options d'exportation () du panneau Propriétés CSS.



Le panneau Symboles permet d'appliquer des objets sur la page en les reproduisant autant de fois que nécessaire. L'emploi combiné des symboles et des outils de symbolisme fait de la création de formes répétitives, telles que des brins d'herbe, un vrai jeu d'enfant.

LES SYMBOLES

14

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- manipuler les symboles prédéfinis ;
- créer un symbole ;
- modifier et redéfinir un symbole ;
- utiliser les outils de symbolisme ;
- enregistrer et retrouver des images dans le panneau Symboles.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

Dans cette leçon, vous ajouterez des symboles à une carte. Avant de commencer, vous devez restaurer les préférences par défaut d'Adobe Illustrator. Vous ouvrirez ensuite le fichier image terminé pour voir ce que vous allez créer.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L14end.ai, qui se trouve dans le dossier Lesson14 sur votre disque dur.

Choisissez Affichage > Zoom arrière et ajustez la taille de la fenêtre si vous souhaitez voir l'ensemble de la carte pendant que vous travaillerez. Servez-vous de l'outil

Main (☞) pour placer l'illustration où bon vous semble dans la fenêtre. Si vous ne souhaitez pas que l'image reste ouverte, choisissez Fichier > Fermer.



Pour commencer, vous allez ouvrir un fichier d'illustration existant.

● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

4. Choisissez Fichier > Ouvrir et chargez le fichier L14start.ai, situé dans le dossier Lesson14 sur votre disque dur.

5. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **carte.ai** et sélectionnez le dossier Lesson11. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.



6. Choisissez Réinitialiser Les indispensables dans le commutateur d'espace de travail de la barre d'application.

● **Note :** Si vous ne voyez pas "Réinitialiser Les indispensables" dans le commutateur d'espace de travail, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Les indispensables avant de sélectionner Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.

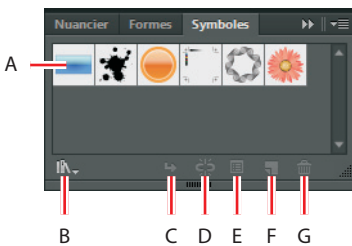
7. Double-cliquez sur l'outil Main (☞) pour ajuster le plan de travail à la fenêtre.

Les symboles

Un *symbole* est une illustration réutilisable stockée dans le panneau Symboles (Fenêtre > Symboles). Par exemple, vous créez un symbole à partir d'un objet ayant la forme d'un poisson et vous pourrez rapidement en ajouter de multiples instances dans votre illustration plutôt que de devoir dessiner individuellement chaque poisson. Puisque toutes les instances du symbole sont liées au symbole original dans le panneau Symboles, il est très facile de les modifier toutes à l'aide des outils de symbolisme.

Lorsque vous modifiez le symbole d'origine, toutes les instances liées au symbole original sont mises à jour. Passez d'un poisson bleu à un poisson vert instantanément ! Les symboles permettent de gagner du temps et de réduire considérablement la taille des fichiers.

- Cliquez sur l'icône du panneau Symboles (📁) à droite de l'espace de travail. Prenez le temps de vous familiariser avec les différentes parties de ce panneau.



- A. Symboles
- B. Menu Bibliothèques de symboles
- C. Importer l'instance de symbole
- D. Rompre le lien au symbole
- E. Options de symbole
- F. Nouveau symbole
- G. Supprimer le symbole

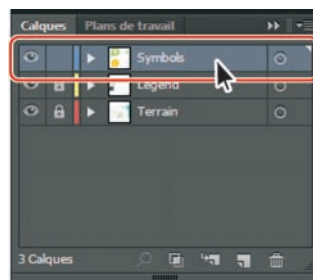
Note : Le panneau Symboles ci-contre correspond au panneau associé au fichier carte.ai affiché dans la fenêtre de document.

Illustrator est livré avec plusieurs bibliothèques de symboles, allant des icônes Tiki aux Cheveux et pelage. Elles sont accessibles *via* le menu du panneau Symboles ou par Fenêtre > Bibliothèques de symboles.

Travailler avec les bibliothèques de symboles d'illustrator

Pour commencer, vous ajouterez à la carte un symbole issu d'une bibliothèque de symboles existante.

1. Choisissez Affichage > Repères commentés pour les désactiver.
2. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (📁) à droite de l'espace de travail. Cliquez sur le calque Symbols pour confirmer sa sélection. Fermez tous les autres calques en cliquant sur le triangle placé à gauche de leur nom.



Lorsque vous ajoutez des symboles à un document, ils font partie du calque sélectionné à ce moment-là.

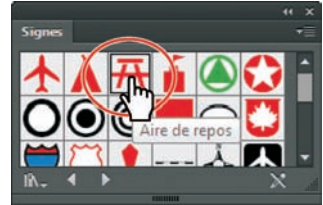
3. Ouvrez le panneau Symboles en cliquant sur son icône (📁) à droite de l'espace de travail.

4. Cliquez sur le bouton Menu Bibliothèques de symboles (📖), au bas du panneau Symboles, et choisissez la bibliothèque Signes. Elle s'ouvre sous forme d'un panneau flottant.



Cette bibliothèque est extérieure au fichier Illustrator sur lequel vous travaillez, mais vous pouvez en importer tout symbole dans le document et l'utiliser dans l'illustration.

5. Positionnez le pointeur au-dessus des symboles dans le panneau Signes pour voir s'afficher leur nom dans une infobulle. Cliquez sur le symbole Aire de repos (A) pour l'ajouter au panneau Symboles associé au document. Fermez le panneau Signes.



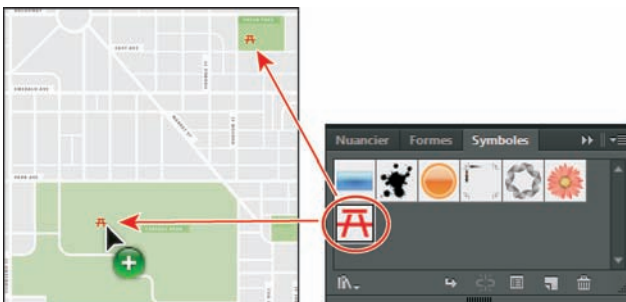
Chaque document propose un ensemble de symboles par défaut dans le panneau Symboles. Lorsque vous ajoutez des symboles à ce panneau, ils ne sont enregistrés qu'avec le document actif.

6. Avec l'outil Sélection (🖱️), faites glisser le symbole Aire de repos depuis le panneau Symboles vers le plan de travail, dans UNION PARK (la petite zone en vert). Ajoutez un autre symbole dans CENTRAL PARK (la grande zone en vert) et laissez-le sélectionné.

Les symboles que vous faites glisser sur le plan de travail sont des instances du symbole Aire de repos. Vous allez redimensionner une instance de ce symbole sur la page.

- **Astuce :** Vous pouvez également copier une instance du symbole et la coller sur le plan de travail autant de fois que vous le souhaitez. Cela revient à faire glisser une instance du symbole depuis le panneau Symboles vers le plan de travail.

7. Avec l'outil Sélection, et tout en appuyant sur la touche Maj, faites glisser vers le haut et la droite le coin supérieur droit de l'instance du symbole Aire de repos placée dans CENTRAL PARK afin d'augmenter sa taille tout en conservant ses proportions. Relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



Faire glisser des instances du symbole sur le plan de travail.



Redimensionner une instance.

- **Note :** Votre pointeur affiché pendant l'ajout du symbole à la fenêtre de document à partir du panneau Symboles peut être différent. Ce n'est pas un problème.

L'instance du symbole étant sélectionnée sur le plan de travail, notez le mot "Symbole" affiché dans le panneau Contrôle et les options associées à un symbole.

Vous allez à présent modifier le symbole Aire de repos afin d'affecter toutes ses instances. Il existe plusieurs façons de procéder et cette section va en présenter une.

8. Avec l'outil Sélection (☛), double-cliquez sur l'instance du symbole Aire de repos dans CENTRAL PARK. Une boîte d'avertissement apparaît. Elle signale que vous allez modifier le symbole d'origine et que toutes les instances seront actualisées. Cliquez sur OK. Vous passez alors en mode Isolation afin de ne pas modifier les autres objets de la page.

► **Astuce :** Pour modifier un symbole, vous pouvez également sélectionner l'instance sur le plan de travail et cliquer sur le bouton Modifier le symbole dans le panneau Contrôle.

La taille de l'instance du symbole Aire de repos sur laquelle vous avez cliqué change. En effet, vous travaillez sur le symbole d'origine, non sur celui que vous avez redimensionné dans la page. Vous pouvez à présent modifier les formes qui composent le symbole.

9. Activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour de l'instance du symbole dans CENTRAL PARK afin d'agrandir son affichage.
10. Avec l'outil Sélection, cliquez sur l'une des formes rouges qui composent la table de pique-nique.
11. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond à la nuance Local Green.
12. Avec l'outil Sélection, double-cliquez en dehors du contenu du symbole Aire de repos ou cliquez sur le bouton Quitter le mode Isolation (👈) dans l'angle supérieur gauche du plan de travail jusqu'à sortir du mode Isolation. Vous pourrez ainsi modifier le reste du contenu.



13. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre et notez que les deux instances d'Aire de repos ont à présent un fond vert.
14. Choisissez Fichier > Enregistrer et gardez le document ouvert.

Créer des symboles

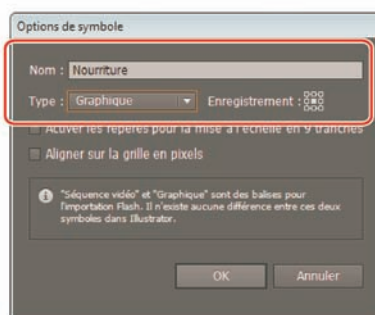
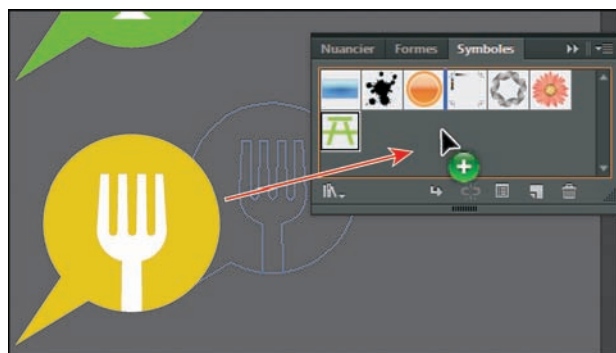
Vous pouvez créer vos propres symboles, à partir de tracés, de tracés transparents, de texte, d'images pixellisées incorporées (non liées), d'objets filaires et de groupes d'objets. Les symboles peuvent même inclure des objets dynamiques, comme des contours, des dégradés de formes, des effets ou d'autres instances de symboles. Vous allez à présent créer votre propre symbole à partir d'une illustration existante.

► Astuce :

Par défaut, l'illustration sélectionnée devient une instance du nouveau symbole. Si vous ne souhaitez pas ce fonctionnement, appuyez sur la touche Maj pendant que vous créez le nouveau symbole.

1. Choisissez Affichage > symbol content. Vous obtenez une vue agrandie du côté droit du plan de travail.
2. Avec l'outil Sélection (☞), tracez un rectangle de sélection sur le contenu de la fourchette jaune. Faites glisser le contenu sélectionné dans une zone vide du panneau Symboles.
3. Dans la boîte de dialogue Options de symbole qui apparaît, saisissez **Nourriture** dans le champ Nom et choisissez le type Graphique. Cliquez sur OK pour créer le symbole.

Dans la boîte de dialogue, une note explique qu'il n'existe aucune différence entre les types Séquence vidéo et Graphique dans Illustrator. Par conséquent, si vous ne prévoyez pas d'exporter ce contenu vers Adobe Flash, le type n'a pas d'importance.

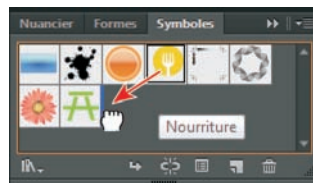


● **Note :** Si vous créez une illustration pour l'utiliser sur le Web ou l'afficher sur un écran, vous pouvez cocher la case Aligner sur la grille en pixels. Pour de plus amples informations sur la grille en pixels, consultez la Leçon 13, "Les attributs d'aspect et les styles graphiques".

Après que le symbole Nourriture a été créé, le groupe de la fourchette d'origine à droite du plan de travail est converti en une instance de symbole. Vous pouvez laisser le groupe en place ou le supprimer.

4. Si elle ne s'y trouve pas déjà, faites glisser l'icône du symbole Nourriture (🍴) à droite de l'icône du symbole Aire de repos, de manière à réorganiser les symboles dans le panneau.

La réorganisation des symboles dans le panneau Symboles n'a aucun effet sur l'illustration. Elle a uniquement pour but de faciliter leur utilisation.



5. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Options de symbole



La boîte de dialogue Options de symbole propose plusieurs options qui ont trait à l'utilisation d'Adobe Flash. Elles sont décrites brièvement ici et seront détaillées plus loin dans cette leçon.

- Sélectionnez l'option Séquence vidéo. Dans Flash et Illustrator, le type de symbole est défini par défaut sur Séquence vidéo.
- Sur la grille d'enregistrement, indiquez l'emplacement du point d'ancrage du symbole. Cet emplacement agit sur la position du symbole au niveau des coordonnées à l'écran.
- Activez les repères pour la mise à l'échelle en 9 tranches si vous souhaitez utiliser celle-ci dans Flash.

Extrait de l'Aide d'Illustrator

Modifier un symbole

Vous allez ajouter plusieurs instances du symbole Nourriture sur l'illustration. Ensuite, vous modifierez le symbole dans le panneau Symboles, et toutes ses instances seront actualisées.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Avec l'outil Sélection () , faites glisser une instance du symbole Nourriture () depuis le panneau Symboles vers la droite du libellé MARKET ST au centre du plan de travail.

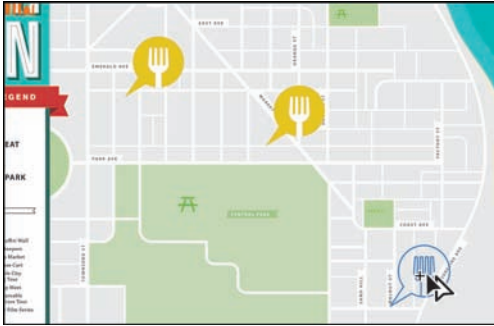


3. Faites glisser une autre instance du symbole depuis le panneau Symboles en la plaçant juste à droite du libellé EMERALD AVE (aidez-vous de la figure).



Vous allez ajouter d'autres instances d'un symbole déjà présent sur le plan de travail en utilisant une touche de modification.

4. Avec l'outil Sélection (☞), et tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), faites glisser l'une des instances de Nourriture déjà présentes sur le plan de travail de manière à en créer une copie. Placez cette copie à droite du libellé WALNUT ST. Lorsque la nouvelle instance est à sa place, relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



5. Avec cette méthode, créez quatre instances supplémentaires du symbole Nourriture. Placez-les à droite des libellés EAST AVE, PARK AVE, COAST AVE et FACTORY ST.



Sur le plan de travail, vous devez avoir sept instances du symbole Nourriture.

6. Dans le panneau Symboles, double-cliquez sur le symbole Nourriture pour le modifier.
7. Une instance temporaire du symbole apparaît à l'écran au centre de la fenêtre de document. Quand vous modifiez un symbole en double-cliquant dessus dans le panneau Symboles, vous masquez l'intégralité du contenu du plan de travail, à l'exception du symbole. Il s'agit simplement d'une autre manière de modifier un symbole.
8. Appuyez à plusieurs reprises sur Ctrl++ (Windows) ou Cmd++ (Mac OS) pour augmenter le facteur de zoom.

9. Avec l'outil Sélection, cliquez sur la forme jaune. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond à New Local Blue.

10. Choisissez Sélection > Tout ou tracez un rectangle de sélection autour des formes avec l'outil Sélection.

11. Choisissez Objet > Transformation > Mise à l'échelle. Dans la boîte de dialogue Mise à l'échelle, fixez l'échelle Uniforme à 60 % puis cliquez sur OK.

Cette opération permet de redimensionner toutes les instances du symbole à la fois, plutôt que d'intervenir sur chacune d'elles individuellement. Vous pouvez apporter de manière comparable d'autres modifications à l'illustration du symbole.

12. Double-cliquez en dehors de l'instance du symbole sur le plan de travail ou cliquez sur le bouton Quitter le mode Isolation (↵) dans l'angle supérieur gauche du plan de travail pour revenir à l'illustration.

13. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.

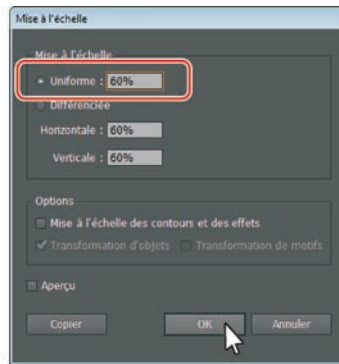
14. Avec l'outil Sélection, déplacez les instances du symbole Nourriture au plus près des noms des rues.



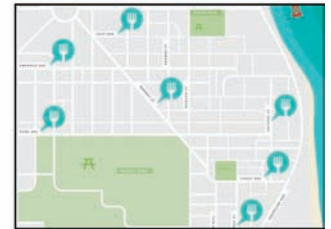
● **Note :** Vous devez choisir Sélection > Tout car une forme blanche de fourchette doit également être sélectionnée.



Changer la couleur de fond.



Transformer le contenu.



Le résultat.

Nous l'avons vu précédemment, un double-clic sur une instance d'un symbole sur le plan de travail permet de la modifier sur place. En double-cliquant sur un symbole dans le panneau Symboles, les autres éléments de l'illustration sont masqués, tandis que le symbole s'affiche au centre de la fenêtre de document. Vous pouvez employer la méthode qui convient à votre mode de travail.

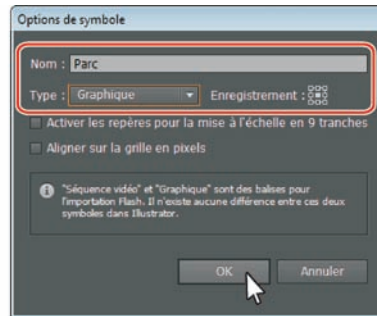
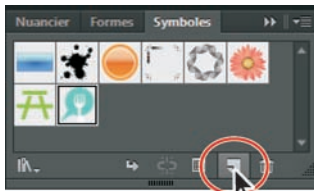
15. Choisissez Fichier > Enregistrer.

Remplacer des symboles

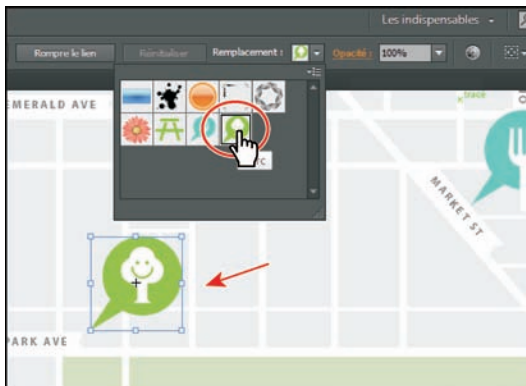
Vous allez à présent créer un symbole à partir d'autres formes et l'utiliser en remplacement de quelques instances du symbole Nourriture.

1. Choisissez Affichage > symbol content.

2. Avec l'outil Sélection (☞), sélectionnez le groupe de formes qui représentent le smiley (non les deux arbres).
3. Choisissez Objet > Transformation > Mise à l'échelle. Dans la boîte de dialogue Mise à l'échelle, fixez l'échelle Uniforme à **60 %** puis cliquez sur OK.
4. Le groupe de formes vertes étant sélectionné, au bas du panneau Symboles cliquez sur le bouton Nouveau symbole (📄). Dans la boîte de dialogue Options de symbole, changez le nom à **Parc** et le type à Graphique. Cliquez sur OK.



5. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
6. Avec l'outil Sélection, sélectionnez l'instance de Nourriture qui se trouve à droite du libellé PARK AVE sur le plan de travail. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la flèche à droite du champ Remplacer l'instance par un symbole pour ouvrir le panneau Symboles. Cliquez sur le symbole Parc (🌳).



7. Choisissez Sélection > Désélectionner.
8. Avec l'outil Sélection, sélectionnez l'instance de Nourriture qui se trouve à droite du libellé COAST AVE sur le plan de travail. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur la flèche à droite du champ Remplacer l'instance par un symbole pour ouvrir le panneau Symboles. Cliquez sur le symbole Parc.
9. L'instance de Parc à côté de COAST AVE étant sélectionnée, choisissez Sélection > Identique > Instance de symbole.

► **Astuce :**
L'article de menu sera estompé si le panneau Symboles est encore affiché dans le panneau Contrôle.

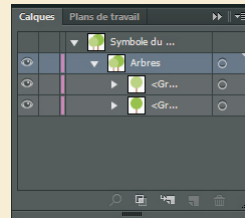
Voilà une bonne manière de sélectionner toutes les instances d'un symbole dans le document. Notez qu'elle sélectionne également l'instance du symbole d'origine sur le côté droit du plan de travail.

10. Choisissez Objet > Associer puis Fichier > Enregistrer. Gardez le fichier ouvert.

Calques de symbole

Ouvrez le panneau Calques lorsque vous modifiez un symbole à l'aide de ces méthodes : vous verrez que le symbole se trouve sur son propre calque.

De la même manière que lors de la manipulation des groupes en mode Isolation, vous voyez uniquement les calques associés à ce symbole, non les calques du document. Depuis le panneau Calques, vous pouvez renommer, ajouter, supprimer, afficher/masquer et réorganiser le contenu d'un symbole.



Rompre le lien vers un symbole

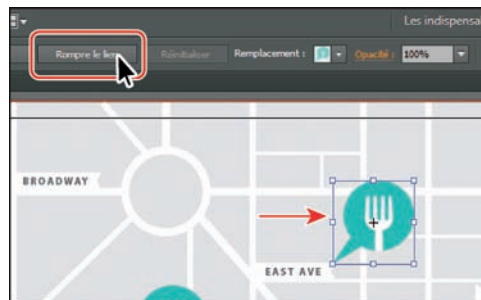
Vous devrez parfois modifier uniquement certaines instances sur le plan de travail. Puisque les possibilités de modification d'une *instance* sont limitées, vous devrez rompre le lien existant entre un symbole et une instance. Cela a pour effet de créer un groupe des instances déliées (si l'objet est constitué de plusieurs objets) sur le plan de travail.

Vous allez rompre le lien avec l'une des instances de Nourriture.

1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur l'instance du symbole Nourriture à droite du libellé EAST AVE. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Rompre le lien.

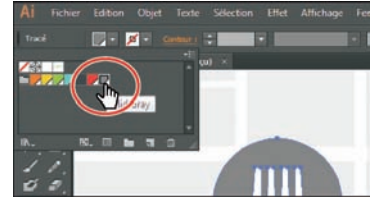
L'objet devient alors un groupe de tracés, comme l'indique le mot "Tracé" sur la gauche du panneau Contrôle. Vous devez alors voir les points d'ancrage des formes. Ce contenu ne sera plus à jour si le symbole Nourriture est modifié.

2. Activez l'outil Zoom (🔍) et tracez un rectangle de sélection autour de la fourchette sélectionnée afin de l'agrandir.



► **Astuce :** Vous pouvez également rompre le lien d'une instance de symbole en la sélectionnant sur le plan de travail et en cliquant sur le bouton Rompre le lien au symbole (🔗) situé au bas du panneau Symboles.

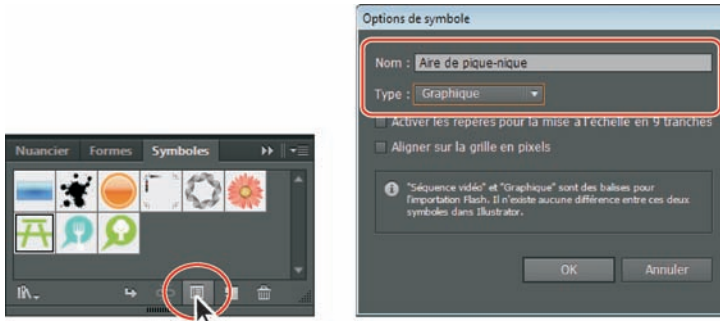
3. Choisissez Sélection > Désélectionner.
4. Activez l'outil Sélection directe (☞) et cliquez sur la forme bleue. Dans le panneau Contrôle, changez la couleur de fond à Mid Gray.
5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



Modifier les options d'un symbole

Dans le panneau Symboles, vous pouvez facilement renommer un symbole ou changer d'autres options. Toutes ses instances présentes sur le plan de travail sont alors actualisées. Vous allez mettre cela en pratique avec le symbole Aire de repos.

1. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Dans le panneau Symboles, vérifiez que le symbole Aire de repos est sélectionné et cliquez sur le bouton Options de symbole (☰) au bas du panneau Symboles.
3. Dans la boîte de dialogue Options de symbole, changez le nom à **Aire de pique-nique** et le type à Graphique. Cliquez sur OK.



Les outils de symbolisme

L'outil Pulvérisation de symboles (☼) du panneau Outils permet de pulvériser des symboles sur le plan de travail, en créant des jeux de symboles. Il s'agit d'un groupe d'instances du symbole que vous créez avec cet outil. Cela peut se révéler particulièrement utile si vous souhaitez, par exemple, créer un gazon à partir de touffes d'herbe. Si vous pulvériser des touffes d'herbe, l'opération est beaucoup plus rapide et permet des modifications plus faciles que si vous opérez sur des instances individuelles ou sur le gazon pulvérisé en tant que groupe. À l'aide de cet outil, vous pouvez créer des jeux d'instances avec un symbole puis avec un autre.

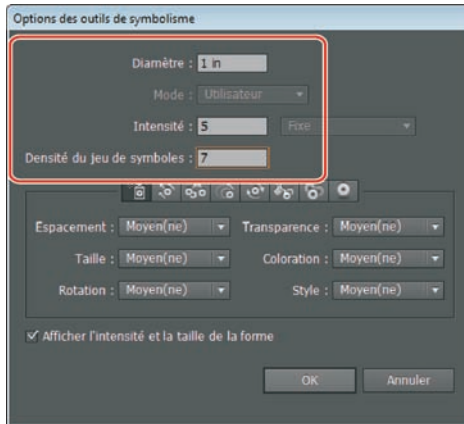
Pulvériser des instances de symbole

Vous allez à présent enregistrer plusieurs arbres sous forme de symbole puis employer l'outil Pulvérisation de symboles pour ajouter ces arbres à l'illustration.

1. Choisissez Affichage > symbol content.
2. Avec l'outil Sélection (☞), tracez un rectangle de sélection sur les deux arbres.
3. Faites glisser le groupe des arbres dans le panneau Symboles. Dans la boîte de dialogue Options de symbole, changez le nom à **Arbres** et le type à Graphique. Cliquez sur OK.
4. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Pulvérisation de symboles (☞). Vérifiez que le symbole Arbres est sélectionné dans le panneau Symboles.
6. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Pulvérisateur de symboles (☞). Dans la boîte de dialogue Options des outils de symbolisme, modifiez les options suivantes (si nécessaire) :

- Diamètre : **1 in** ;
- Intensité : **5** ;
- Densité du jeu de symboles : **7**.

Cliquez sur OK.

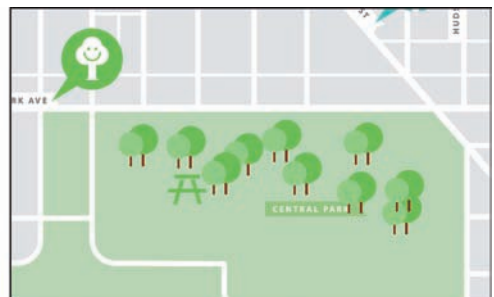


7. Positionnez le pointeur à gauche de la table de pique-nique de la zone CENTRAL PARK puis cliquez et faites glisser l'outil Pulvérisation de symboles de droite à gauche et de gauche à droite, à la manière d'un aérographe ou d'une bombe de peinture, pour créer des arbres dans le parc. Relâchez lorsque vous obtenez plusieurs arbres sur le plan de travail (voir la figure).

Vous voyez un cadre de sélection autour des instances du symbole Arbres, ce qui identifie un jeu de symboles. Au moment de la pulvérisation, les instances sont regroupées pour ne constituer qu'un seul objet. Quand vous vous servez de l'outil Pulvérisation de symboles et qu'un jeu de symboles est sélectionné, les instances de symbole sont ajoutées à ce jeu. La suppression d'un jeu de symboles complet ne pose aucune difficulté : sélectionnez-le et appuyez sur la touche Suppr.



Pulvériser les symboles.



Le résultat.

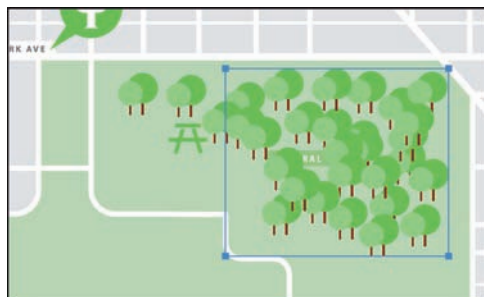
● **Note :** Une valeur d'intensité plus élevée augmente la vitesse de changement : l'outil Pulvérisateur de symboles ajoute des symboles plus rapidement. Plus la valeur de densité du jeu de symboles est élevée, plus les instances de symboles sont proches les unes des autres. Si vous souhaitez, par exemple, pulvériser de l'herbe, choisissez une intensité et une densité élevées.

► **Astuce :** Bougez en permanence le pointeur. Si le résultat ne vous convient pas, choisissez Édition > Annuler Pulvérisation et recommencez.

8. Choisissez Sélection > Désélectionner.

9. Positionnez le pointeur de l'outil Pulvérisation de symboles sur les arbres que vous venez de créer. Cliquez et ajoutez d'autres arbres.

Lorsque vous relâchez, vous voyez un cadre de sélection autour des nouveaux arbres. Pour ajouter des instances à un jeu de symboles existant, vous devez commencer par le sélectionner.



10. Le nouveau jeu de symboles étant sélectionné, appuyez sur la touche Suppr ou Espace arrière pour le supprimer.

11. Avec l'outil Sélection, cliquez sur le premier jeu de symboles Arbres créé.

► **Astuce :** Si l'emplacement d'un arbre ne vous convient pas, choisissez Édition > Annuler Pulvérisation pour supprimer les instances ajoutées par le clic précédent.

12. Activez l'outil Pulvérisation de symboles (☰) et ajoutez d'autres arbres au jeu. Cette fois, cliquez et relâchez, au lieu de cliquer et de faire glisser, pour ajouter un seul arbre à la fois.

13. Choisissez Fichier > Enregistrer et conservez le jeu de symboles sélectionné.



Modifier des symboles avec les outils de symbolisme

Outre l'outil Pulvérisation de symboles, de nombreux autres outils de symbolisme permettent de modifier, entre autres, la taille, la couleur et l'angle des instances d'un jeu de symboles. Dans les étapes suivantes, vous allez modifier les arbres du jeu de symboles avec les outils de symbolisme disponibles dans le panneau Outils.

1. Le jeu de symboles Arbres étant sélectionné et l'outil Pulvérisation de symboles (☰) étant toujours activé, positionnez le pointeur sur l'un des arbres. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez pour supprimer l'instance dans le jeu.

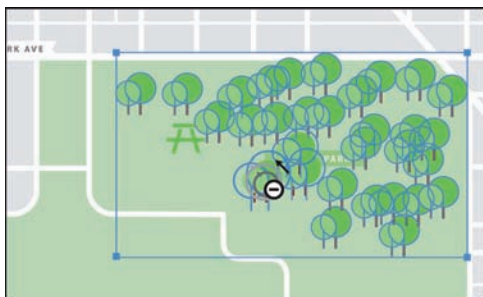
2. Dans le panneau Outils, à partir du groupe de l'outil Pulvérisation de symboles (☰), sélectionnez l'outil Redimensionnement de symboles (☰).

3. Double-cliquez sur l'outil Redimensionnement de symboles et, dans la boîte de dialogue Options des outils de symbolisme, fixez Intensité à 3. Cliquez sur OK.

4. Positionnez le pointeur au-dessus de certains arbres puis cliquez et maintenez pour augmenter leur taille. Pour la réduire, cliquez et appuyez en même temps

► **Astuce :** Si le changement de dimension des symboles est trop rapide, double-cliquez sur l'outil dans le panneau Outils et réduisez les valeurs d'intensité et de densité dans la boîte de dialogue Options des outils de symbolisme.

sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Réduisez certains arbres, en variant leur taille.



Redimensionner certains arbres.



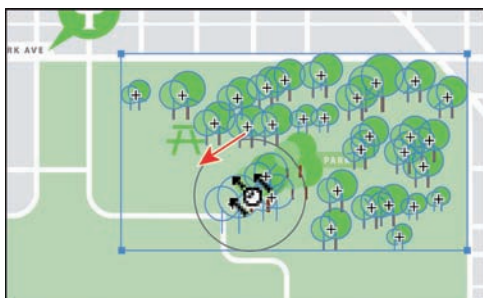
Le résultat.

Vous allez à présent repositionner certains des arbres du jeu de symboles.

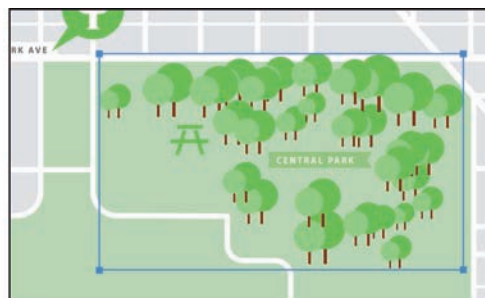
5. Dans le panneau Outils, activez l'outil Glissement de symboles (⇧).
6. Double-cliquez sur cet outil et, dans la boîte de dialogue Options des outils de symbolisme, fixez Intensité à 8. Cliquez sur OK.
Plus l'intensité est élevée, plus vous pouvez éloigner les instances de symbole.
7. Positionnez le pointeur au-dessus d'un arbre dans le jeu de symboles sélectionné et faites glisser vers la gauche ou la droite pour le déplacer. Éloignez les arbres du libellé CENTRAL PARK afin que vous puissiez voir l'ensemble.

Plus vous déplacez le pointeur, plus vous éloignez les instances. Les arbres présents dans votre jeu de symboles ne sont peut-être pas aux mêmes emplacements que dans les figures, mais ce n'est pas un problème.

► **Astuce :**
Les instances du symbole à l'intérieur du cercle affiché autour des pointeurs des outils de symbolisme sont affectées. Les touches Crochet ouvrant ([]) et Crochet fermant (]) font varier le diamètre du cercle.



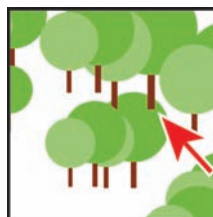
Déplacer les arbres.



Le résultat.

Pendant l'opération, vous remarquerez que certains des arbres qui devraient se trouver derrière d'autres sont en réalité devant.

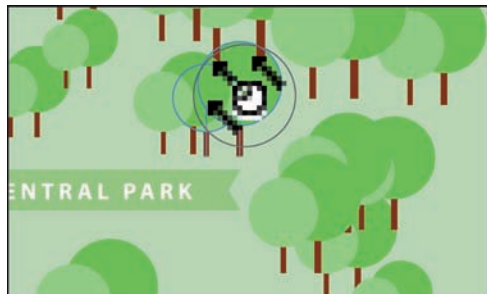
Vous allez à présent corriger ce problème à l'aide de l'outil Glissement de symboles.



► **Astuce :** Tout en appuyant sur Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS), cliquez pour envoyer un arbre en arrière.

Pour faciliter les étapes suivantes, vous pouvez effectuer un zoom sur le jeu de symboles.

8. L'outil Glissement de symboles étant activé, appuyez plusieurs fois sur la touche Crochet ouvrant (]) de façon à réduire le diamètre. Vérifiez que le cercle placé autour du pointeur n'est pas plus grand qu'un arbre. Tout en appuyant sur Maj, cliquez sur l'un des arbres que vous souhaitez placer devant.



Changer l'ordre d'emplacement des instances.

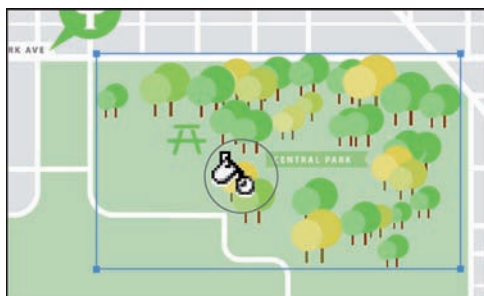


Le résultat final.

► **Astuce :** La durée d'appui sur le bouton de la souris affecte le niveau de coloration. Essayez de cliquer rapidement.

9. Dans le groupe de l'outil Glissement de symboles du panneau Outils, activez l'outil Coloration de symboles (☺). Le jeu de symboles étant toujours sélectionné, positionnez le pointeur au-dessus. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche Crochet fermant (]) afin d'augmenter la taille de la forme.

10. Dans le panneau Contrôle, changez de couleur de fond à New Local Yellow et cliquez sur des arbres de manière à changer leur couleur.



Choisissez Édition > Annuler Coloration si vous n'aimez pas le résultat de la coloration des arbres ou cliquez tout en appuyant sur Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pour réduire le niveau de coloration.

► **Astuce :** Il existe plusieurs outils de symbolisme que vous pouvez tester, notamment l'outil Stylisation de symboles (☺), lequel vous permet d'appliquer des styles graphiques aux instances de symbole sélectionnées dans le jeu. Pour de plus amples informations sur les différents outils de symbolisme disponibles, recherchez "Collection d'outils de symbolisme" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

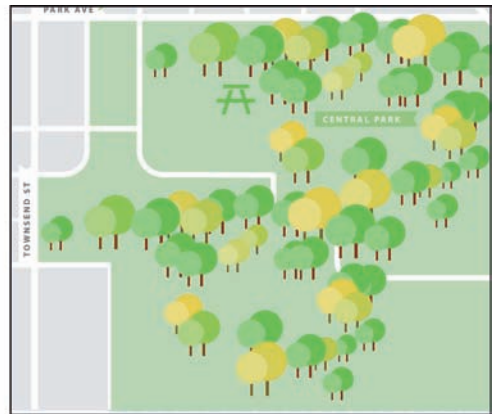
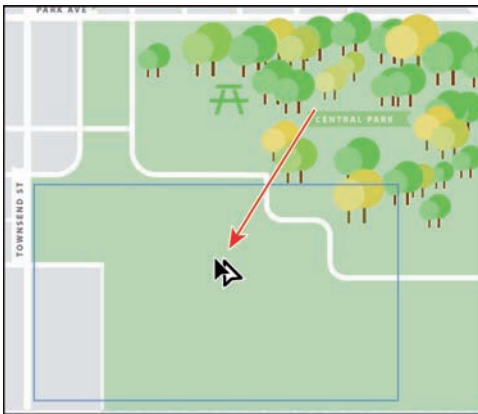
11. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Copier et modifier des jeux de symboles

Un jeu de symboles est considéré comme un seul objet. Pour modifier les instances qu'il contient, servez-vous des outils de symbolisme offerts par le panneau Outils. Cependant, vous pouvez dupliquer des instances de symboles et employer les outils de symbolisme pour que la copie ait un aspect différent.

Vous allez à présent dupliquer le jeu de symboles Arbres.

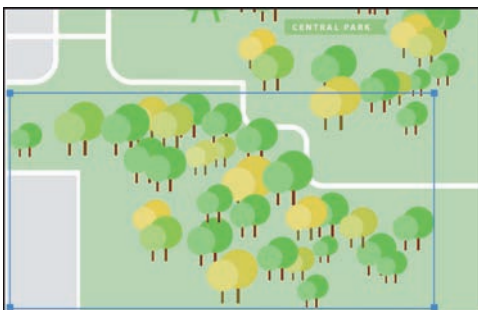
1. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur le jeu de symboles Arbres.
2. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser une copie des instances vers le bas et la gauche, en partie inférieure gauche de la zone verte CENTRAL PARK. Lorsque la copie est en position (voir la figure), relâchez le bouton de la souris puis la touche de modification.



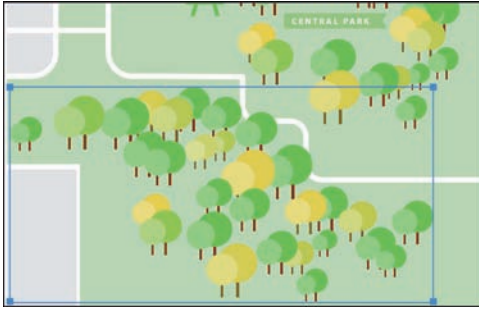
● **Note :** Vous pouvez appliquer de nombreuses transformations à un jeu de symboles. Vous pouvez également déplacer une poignée du cadre de sélection d'un symbole avec l'outil Sélection pour le redimensionner.

3. Dans le groupe de l'outil Coloration de symboles, activez l'outil Glissement de symboles (☞). Double-cliquez dessus et fixez Intensité à 9. Cliquez sur OK. Faites glisser les arbres du jeu de symboles afin qu'ils se placent correctement dans le parc (aidez-vous de la figure).

► **Astuce :** Pour modifier le diamètre, appuyez sur la touche Crochet ouvrant ([) ou Crochet fermant (]). Vous déplacerez ainsi plus ou moins d'arbres.



4. Avec l'outil Glissement de symboles, et tout en appuyant sur Maj, cliquez sur les arbres qui doivent se trouver au premier plan pour les y amener. Si vous utilisez les touches Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS), les arbres sont placés derrière.



5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

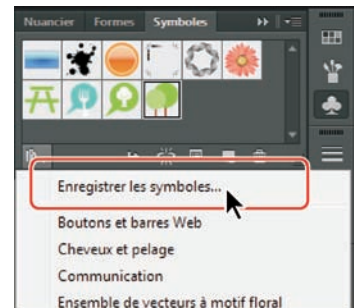
Création d'une bibliothèque de symboles

Pensez à sauvegarder sous forme de symboles les logos ou les autres illustrations que vous utilisez fréquemment : ils seront ainsi faciles d'accès lorsque vous en aurez besoin. Malheureusement, les symboles créés dans un document ne sont pas, par défaut, disponibles dans un autre document.

Dans cette partie de la leçon, vous allez prendre les symboles créés jusqu'à présent et en faire une bibliothèque que vous pourrez partager avec d'autres documents ou utilisateurs.

1. Dans le panneau Symboles, cliquez sur le bouton Menu Bibliothèques de symboles (📁) et choisissez Enregistrer les symboles.


● **Note :** Le document qui contient les symboles doit être ouvert et actif lorsque vous les enregistrez dans une bibliothèque séparée.



2. Dans la boîte de dialogue Enregistrer les symboles comme bibliothèque, choisissez une destination, comme le Bureau, pour placer le fichier de la bibliothèque et nommez-le **symboles_carte.ai**. Cliquez sur Enregistrer.

● **Note :** Lorsque vous ouvrez pour la première fois la boîte de dialogue Enregistrer les symboles comme bibliothèque, Illustrator ouvre par défaut un dossier Symboles. C'est là que les bibliothèques que vous créez peuvent être stockées. Illustrator reconnaîtra les bibliothèques placées dans ce dossier et vous permettra de les sélectionner dans le menu Bibliothèques de symboles.

► **Astuce :** Si vous enregistrez la bibliothèque dans le dossier par défaut, vous pouvez créer des sous-dossiers dont l'arborescence correspond à vos besoins. Ainsi, vous organisez les bibliothèques et vous y accédez par le biais du bouton Menu Bibliothèques de symboles ou par Fenêtre > Bibliothèques de symboles > Utilisateur > *votre bibliothèque de symboles*.

3. Sans fermer le fichier `carte.ai`, créez un nouveau document *via* Fichier > Nouveau. Cliquez sur OK pour accepter les paramètres par défaut.
4. Dans le panneau Symboles, cliquez sur le bouton Menu Bibliothèques de symboles  et choisissez Autre bibliothèque. Allez dans le dossier où vous avez enregistré la bibliothèque `symboles_carte.ai`, sélectionnez-la et cliquez sur Ouvrir.
La bibliothèque `symboles_carte` apparaît sous forme de panneau flottant dans l'espace de travail. Vous pouvez l'ancrer ou le laisser à sa place. Il restera ouvert pendant toute la session d'utilisation d'Illustrator. Lorsque vous quitterez Illustrator et relancerez le logiciel, il ne se rouvrira pas.
5. Faites glisser des symboles du panneau de la bibliothèque `symboles_carte` sur le plan de travail.
6. Choisissez Fichier > Fermer, sans enregistrer le fichier.
7. Fermez la bibliothèque `symboles_carte`.
8. Le fichier `carte.ai` étant ouvert, choisissez Fichier > Enregistrer, si nécessaire, puis Fichier > Fermer.

► **Astuce :** Si vous travaillez à partir de plusieurs machines, la gestion et la synchronisation des préférences, des paramètres prédéfinis et des bibliothèques sur l'ensemble de ces ordinateurs peuvent se révéler longues, complexes et sources d'erreurs. La fonction de synchronisation des paramètres permet aux utilisateurs de conserver leurs éléments de configuration, comme les bibliothèques de symboles, dans Creative Cloud. Pour de plus amples informations, consultez la section "Synchroniser les paramètres avec Adobe Creative Cloud" à la page 5.

Placage d'un symbole sur une illustration 3D

Vous pouvez plaquer n'importe quelle illustration 2D enregistrée comme un symbole dans le panneau Symboles sur les surfaces sélectionnées d'un objet 3D. Pour en savoir plus sur le placage de symboles sur des illustrations 3D, consultez le fichier PDF nommé `3DArtwork.pdf` dans le dossier `Lesson_extras`.

Intégration des symboles et de Flash



Illustrator prend parfaitement en charge l'exportation au format SWF. Lorsque vous exportez vers Flash, fixez le type du symbole à Séquence vidéo. Une fois dans Flash, choisissez un autre type, si nécessaire. Vous pouvez également indiquer une mise à l'échelle en 9 tranches dans Illustrator pour que l'animation soit correctement mise à l'échelle lorsqu'elle sert dans les composants d'interface utilisateur.

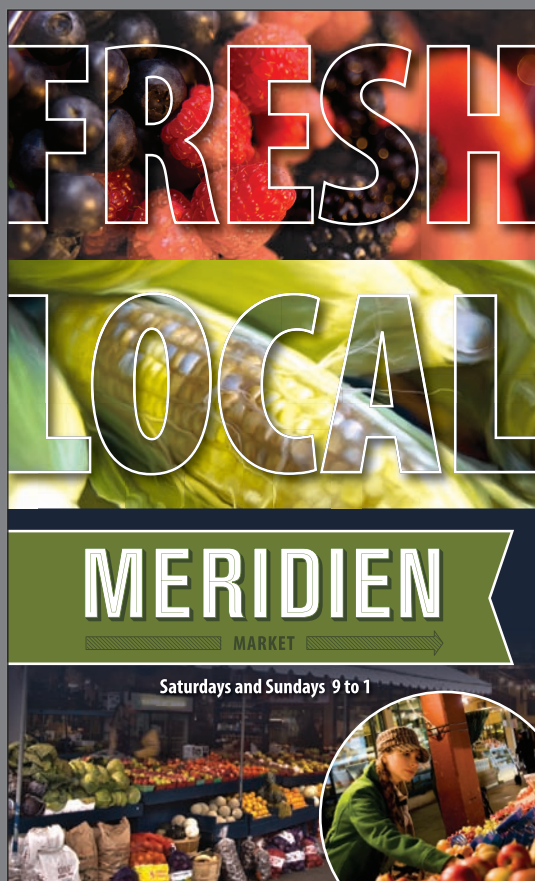
Pour en savoir plus sur l'utilisation des symboles et d'Adobe Flash, consultez le fichier PDF nommé `FlashSymbols.pdf` dans le dossier `Lesson_extras`.

Questions de révision

1. Quels sont les trois avantages de l'utilisation des symboles ?
2. Comment actualisez-vous un symbole existant ?
3. Nommez un élément qui ne peut pas devenir un symbole.
4. Quel est l'outil de symbolisme employé pour déplacer des instances de symboles dans un jeu de symboles ?
5. Si vous employez un outil de symbolisme sur une zone contenant deux symboles différents, lequel sera affecté par l'outil ?
6. Comment accédez-vous aux symboles créés dans un autre document ?

Réponses

1. a) L'édition d'un symbole actualise automatiquement toutes ses instances ; b) un symbole peut être plaqué sur un objet 3D (voir le fichier 3DArtwork.pdf dans le dossier Lesson_extras) ; c) la taille des fichiers est réduite.
2. En double-cliquant sur son icône dans le panneau Symboles ou sur l'une de ses instances dans le plan de travail, ou en sélectionnant l'instance sur le plan de travail et en cliquant sur le bouton Modifier le symbole dans le panneau Contrôle puis en apportant les modifications en mode Isolation.
3. Les images non incorporées ne peuvent pas devenir des symboles.
4. L'outil Glissement de symboles () permet de déplacer des instances de symbole dans un jeu de symboles.
5. Seule l'instance liée au symbole actif dans le panneau Symboles est affectée.
6. a) En cliquant sur le bouton Menu Bibliothèques de symboles () au bas du panneau Symboles et en choisissant Autre bibliothèque dans le menu qui s'affiche ; b) en choisissant Ouvrir la bibliothèque de symboles dans le menu du panneau Symboles ; c) en choisissant Fenêtre > Bibliothèques de symboles > Autre bibliothèque.



Vous pouvez facilement ajouter à un fichier Adobe Illustrator une image créée dans un logiciel d'édition d'images. C'est une méthode efficace pour inclure des images dans une illustration vectorielle ou pour tester les effets spéciaux d'Illustrator sur des images bitmap.

GRAPHIQUES ILLUSTRATOR ET AUTRES APPLICATIONS ADOBE

15

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- utiliser Adobe Bridge ;
- importer des graphiques incorporés ou liés dans un fichier Illustrator ;
- importer plusieurs images à la fois ;
- corriger les couleurs d'une image ;
- créer et modifier un masque d'écrêtage ;
- créer un masque d'écrêtage à partir de tracés transparents ;
- créer et modifier un masque d'opacité ;
- échantillonner une couleur dans une image importée ;
- exploiter le panneau Liens ;
- incorporer et annuler l'incorporation des images ;
- remplacer une image importée par une autre et actualiser le document ;
- assembler un fichier.



Cette leçon vous prendra environ une heure.

Téléchargez les fichiers du projet de cette leçon à partir de la page dédiée à cet ouvrage sur le site www.pearson.fr et enregistrez-les sur votre ordinateur, dans un endroit pratique, comme l'explique l'Introduction.

Mise en route

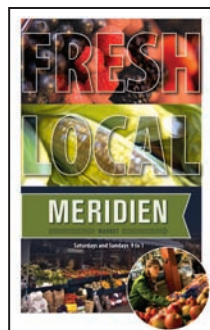
Avant de commencer, vous devez restaurer les préférences par défaut d'Adobe Illustrator. Vous ouvrirez ensuite le fichier image terminé pour voir ce que vous allez créer.

1. Pour vous assurer que les outils et les panneaux fonctionneront exactement comme ils sont décrits au fil de cette leçon, supprimez ou désactivez (en le renommant) le fichier des préférences d'Adobe Illustrator CC (consultez la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).

2. Lancez Adobe Illustrator CC.

● **Note :** Si vous n'avez pas encore téléchargé les fichiers de cette leçon sur votre ordinateur à partir de la page Account, faites-le maintenant. Pour savoir comment procéder, consultez l'Introduction.

3. Ouvrez le fichier L15end.ai qui se trouve dans le dossier Lesson15 sur votre disque dur. Il s'agit de l'affiche d'un marché à laquelle vous ajouterez des graphiques et les modifierez au cours de cette leçon. Laissez-le ouvert pour référence ou choisissez Fichier > Fermer.



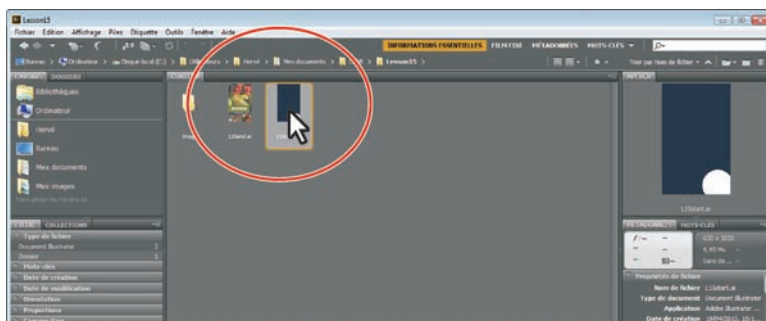
Vous allez ouvrir le fichier de départ à partir d'Adobe Bridge.

Utiliser Adobe Bridge

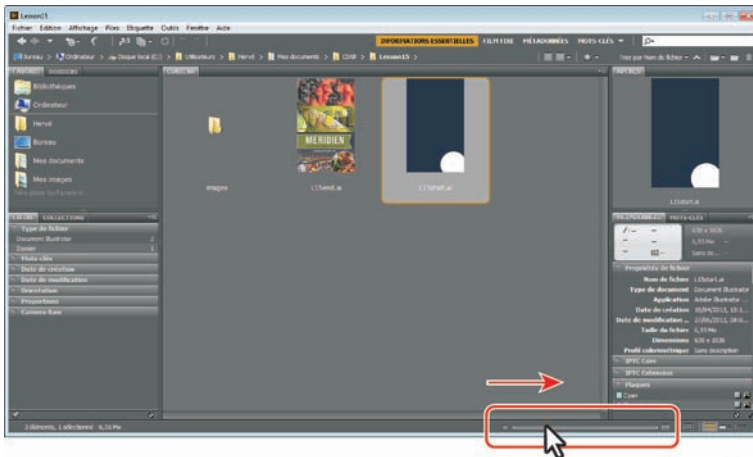
Adobe Bridge est une application installée avec l'abonnement à Adobe Creative Cloud. Elle permet, entre autres, de parcourir visuellement du contenu et de gérer les métadonnées.

● **Note :** La première fois que vous lancez Adobe Bridge, une boîte de dialogue peut apparaître et vous demander si vous souhaitez que Bridge soit lancé à l'ouverture de session. Cliquez sur Oui pour accepter ce fonctionnement, ou sur Non pour lancer manuellement Adobe Bridge lorsque vous en avez besoin.

1. Choisissez Fichier > Parcourir dans Bridge pour ouvrir Adobe Bridge.
2. Dans le panneau Favoris, cliquez sur Bureau et choisissez le fichier L15start.ai, situé dans le dossier Lesson15. Dans le panneau Contenu (au centre), cliquez sur la vignette du fichier.



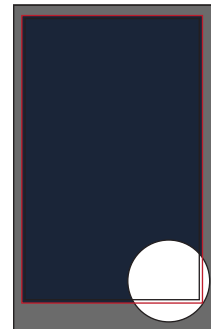
3. Au bas du panneau Contenu, faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la taille des vignettes.



4. Dans la partie supérieure droite d'Adobe Bridge, cliquez sur Film fixe (ou choisissez Fenêtre > Espace de travail > Film fixe). Vous changez alors l'aspect de l'espace de travail. Cette vue en film fixe affiche une plus grande zone d'aperçu de l'objet. Cliquez sur Informations essentielles pour revenir à l'espace de travail d'origine.
5. Au bas du panneau Contenu, faites glisser le curseur vers la gauche de manière à voir l'ensemble des vignettes (si nécessaire).

Adobe Bridge offre de nombreuses fonctionnalités, dont l'aperçu des fichiers et la manipulation des métadonnées et des mots clés. Pour de plus amples informations sur Bridge, recherchez "Adobe Bridge" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

6. Dans le panneau Contenu, double-cliquez sur le fichier L15start.ai pour l'ouvrir dans Illustrator. Vous pouvez fermer Adobe Bridge quand vous le souhaitez.
7. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
8. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables pour réinitialiser l'espace de travail.
9. Choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **affichemarché.ai** et sélectionnez le dossier Lesson15. Choisissez Adobe Illustrator (*.AI) dans le menu Type (Windows) ou Adobe Illustrator (ai) dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Options Illustrator, gardez les options par défaut et cliquez sur OK.



● **Note :** Lors de l'ouverture des fichiers de la leçon sous Mac OS, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton vert rond dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de document afin d'agrandir celle-ci au maximum.

Association d'illustrations

Il existe différentes manières d'associer des illustrations Illustrator à des images provenant d'autres logiciels graphiques. Le partage de documents graphiques entre plusieurs applications permet d'associer des dessins et des photographies en tons continus avec des dessins au trait. Bien qu'il soit possible de créer quelques types d'images bitmap dans Illustrator, le véritable spécialiste de l'édition de ces images est Adobe Photoshop. L'édition terminée dans Photoshop, il suffit donc d'importer les images dans Illustrator.

Cette leçon vous guide dans le processus de création d'une image composite. Elle vous entraîne à associer des images bitmap à des images vectorielles et à travailler avec plusieurs applications. Vous ajouterez des images photographiques créées dans Photoshop à une affiche conçue dans Illustrator. Ensuite, vous ajusterez la couleur de la photo, vous masquerez celle-ci et vous copierez une de ses couleurs dans le dessin Illustrator. Pour finir, vous actualiserez une image importée et vous exporterez l'affiche vers Photoshop.

Images vectorielles et bitmap

► **Astuce :** Pour en savoir plus sur les images bitmap, recherchez "Importation d'images bitmap" dans l'Aide d'Illustrator (Aide > Aide d'Illustrator).

Illustrator crée des *graphiques vectoriels*, constitués de formes fondées sur des expressions mathématiques.



Un logo dessiné comme un graphique vectoriel conserve sa précision lorsque sa taille est augmentée.

Les *images bitmap*, aussi appelées *images matricielles*, se fondent sur une grille d'éléments graphiques (pixels). Chaque pixel possède un emplacement précis et une valeur de couleur. Il est important de comprendre les différences entre ces deux types d'images et comment elles peuvent être associées.



Un logo converti en graphique bitmap perd sa précision lorsque sa taille est augmentée.

Importation d'images

Pour importer dans Illustrator des illustrations bitmap issues de Photoshop, ou autres, vous avez à votre disposition plusieurs commandes (Ouvrir, Importer, Coller) ou la technique du glisser-déposer. Illustrator reconnaît la majorité des informations de Photoshop, y compris les compositions de calques, les calques, le texte modifiable et les tracés. Autrement dit, vous pouvez échanger des fichiers entre Photoshop et Illustrator tout en gardant la possibilité de modifier l'illustration.

● **Note :** Pour faciliter le transfert de fichiers entre les deux applications, des calques d'ajustement, non visibles et non accessibles, sont importés dans Illustrator et restaurés lors de l'exportation vers Photoshop. Un calque d'ajustement applique des réglages de couleurs et de tons à l'image sans modifier de façon définitive les pixels.

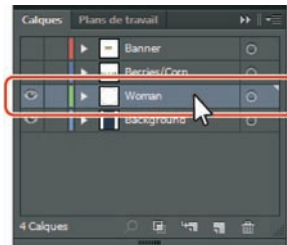
Dans le cas d'une importation à l'aide de la commande Fichier > Importer, le fichier d'image, quel que soit son type (JPG, GIF, PSD, etc.), peut être incorporé ou lié. Les fichiers *incorporés* sont ajoutés au fichier Illustrator dont la taille augmente en conséquence. Les fichiers *liés* restent des fichiers externes séparés et un lien vers le fichier importé est placé dans le document Illustrator. La liaison d'un fichier est intéressante car les mises à jour de cette image sont reflétées dans le fichier Illustrator. Le fichier lié doit toujours accompagner le fichier Illustrator, faute de quoi le lien est rompu et le fichier importé n'apparaît pas dans l'illustration Illustrator.

● **Note :** Illustrator reconnaît les images de type Device N. Par exemple, si vous créez un fichier Duotone (bichromie) dans Photoshop et l'importez dans Illustrator, les couleurs de tons directs sont correctement séparées et imprimées.

Importer une image

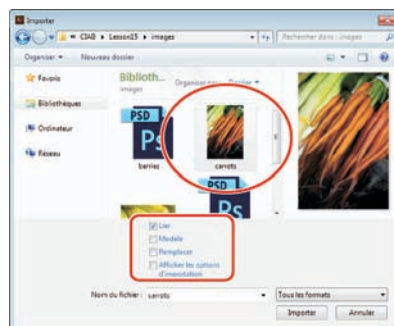
Vous allez commencer par importer une image JPEG (jpg) dans le document.

1. Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰). Dans ce panneau, sélectionnez le calque Woman.



Lorsque vous importez une image, elle est ajoutée au calque sélectionné. Le calque comprend déjà le cercle blanc visible sur le plan de travail.

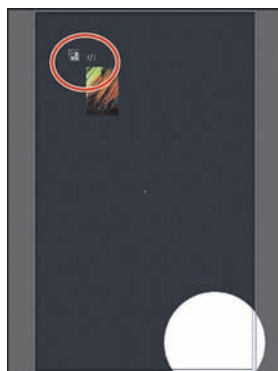
2. Choisissez Fichier > Importer.
3. Sélectionnez le fichier carrots.jpg qui se trouve dans le sous-dossier images du dossier Lesson15. Dans la boîte de dialogue Importer, assurez-vous que la case Lier est cochée. Cliquez sur Importer.



Par défaut, les fichiers importés sont liés aux fichiers d'origine. Par conséquent, si le fichier source est modifié, l'image importée dans Illustrator est actualisée. Si vous décochez la case Lier, le fichier d'image est incorporé au fichier Illustrator.

Le pointeur doit à présent avoir la forme de l'icône de graphique chargé. Un nombre (1) est affiché à côté du pointeur. Il indique le nombre d'images qui vont être importées. La vignette représente l'image en cours d'importation.

4. Placez le pointeur de graphique chargé près de l'angle supérieur gauche du plan de travail et cliquez de façon à importer l'image.



Positionner le pointeur.



Cliquer pour importer l'image.

► **Astuce :** La croix présente sur l'image sélectionnée indique qu'elle est liée (lorsque le contour de sélection est affiché, Affichage > Afficher le contour de sélection).

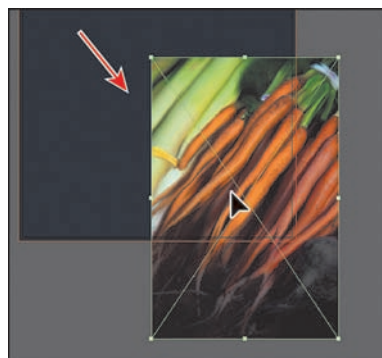
L'image apparaît sur le plan de travail, son angle supérieur gauche étant placé à l'endroit où vous avez cliqué. Elle conserve sa taille d'origine. Vous auriez également pu faire glisser le pointeur pour fixer la taille de l'image importée. Prêtez attention au panneau Contrôle. Lorsque l'image est sélectionnée, il affiche les mots "Fichier lié", qui signalent que l'image est liée au fichier source, ainsi que d'autres informations sur l'image.

Modifier une image importée

Vous pouvez dupliquer et transformer des images importées tout comme vous le faites avec les autres objets d'un document Illustrator. Contrairement aux illustrations vectorielles, vous devez tenir compte de la résolution de l'image bitmap, car une résolution trop faible donnera une impression de mauvaise qualité. Lorsque vous travaillez dans Illustrator, si vous réduisez la taille d'une image, sa résolution augmente. Si vous augmentez sa taille, sa résolution diminue. Vous allez à présent déplacer, redimensionner et faire pivoter l'image carrots.jpg.

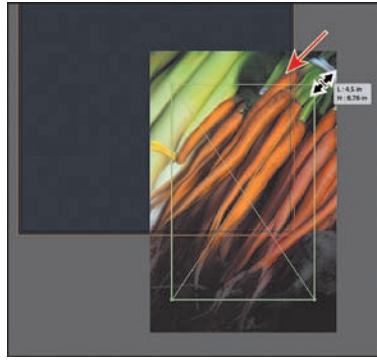
● **Note :** Les transformations réalisées sur une image liée dans Illustrator et les modifications de la résolution résultantes n'affectent pas l'image d'origine. Les changements concernent uniquement l'image dans Illustrator.

1. Activez l'outil Sélection (☞) et, l'image étant déjà sélectionnée, faites-la glisser vers le bas et la droite de manière à la placer devant le cercle blanc dans l'angle inférieur droit du plan de travail. Si nécessaire, faites défiler la fenêtre de document.



2. Tout en appuyant sur les touches Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS), servez-vous de l'outil Sélection pour faire glisser le point de sélection supérieur droit vers le centre de l'image jusqu'à ce que sa largeur soit d'environ 4,5 pouces. Relâchez le bouton de la souris puis les touches.

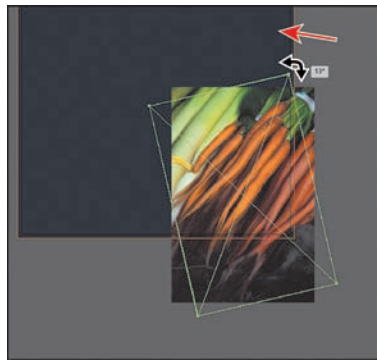
Après avoir redimensionné l'image, notez que le panneau Contrôle affiche une valeur PPP approximativement égale à 157. PPP (points par pouce) fait référence à la résolution de l'image.



► **Astuce :** Pour transformer une image importée, vous pouvez également ouvrir le panneau Transformation (Fenêtre > Transformation) et y changer des paramètres.

3. Avec l'outil Sélection, positionnez le pointeur à côté du point d'ancrage supérieur droit. Les flèches de rotation doivent apparaître. Faites glisser vers le haut et la gauche pour pivoter l'image d'environ 13° (il est inutile d'être précis).

Si les repères commentés (Affichage > Repères commentés) sont activés, observez les libellés des dimensions. Assurez-vous que l'image recouvre intégralement le cercle.

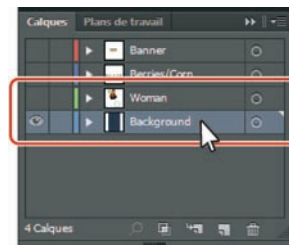


4. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Importer une image Photoshop avec des options

Lorsque vous importez des fichiers d'images dans Illustrator, vous avez la possibilité de modifier des options qui définissent le déroulement de l'opération. Par exemple, si vous importez un fichier Photoshop (.psd), vous pouvez décider d'aplatir l'image ou de conserver les calques définis. Vous allez à présent importer un document Photoshop, ajuster les options d'importation et l'incorporer dans le document Illustrator.

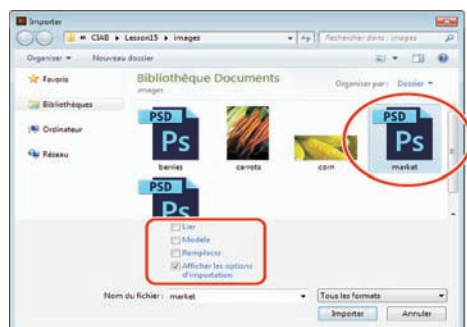
1. Dans le panneau Calques, cliquez sur l'icône de visibilité (👁) du calque Woman afin d'en masquer le contenu et sélectionnez le calque Background.
2. Choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
3. Choisissez Fichier > Importer.



● **Note :** Vous aurez peut-être un aperçu du fichier Photoshop, même si ce n'est pas le cas sur la figure. Ce n'est pas gênant.

4. Dans la boîte de dialogue Importer, sélectionnez le fichier market.psd dans le sous-dossier images du dossier Lesson15 et réglez les options suivantes :

- Lier : décochée (l'image est ainsi incorporée dans le document Illustrator, ce qui donne accès à un plus grand nombre d'options) ;
- Afficher les options d'importation : cochée.



Cliquez sur Importer.

La boîte de dialogue Options d'importation Photoshop apparaît car vous avez coché la case Afficher les options d'importation dans la boîte de dialogue Importer.

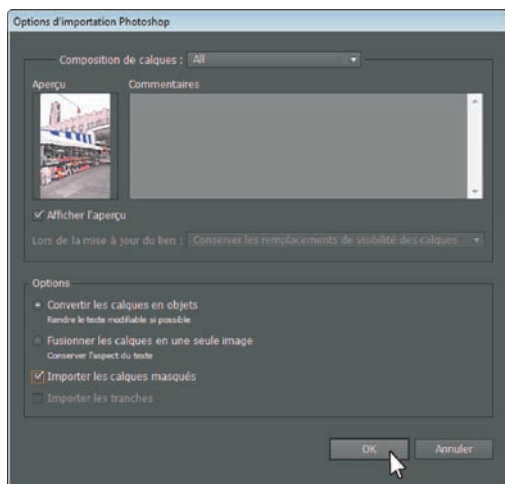
● **Note :** Même si vous cochez la case Afficher les options d'importation dans la boîte de dialogue Importer, la boîte de dialogue Options d'importation Photoshop n'apparaîtra pas si aucune option de l'image ne peut être modifiée.

5. Dans la boîte de dialogue Options d'importation Photoshop, apportez les modifications suivantes :

- Composition de calques : **All** (une *composition de calques* est un instantané de l'état du panneau Calques dans Photoshop. Dans ce logiciel, vous avez la possibilité de créer, gérer et visualiser de multiples versions d'une mise en page dans un document Photoshop unique) ;
- Afficher l'aperçu : cochée (vous obtenez un aperçu de la composition de calques) ;
- Convertir les calques en objets : cochée (cette option et la suivante sont disponibles car vous avez décoché la case Lier et décidé d'incorporer l'image Photoshop) ;
- Importer les calques masqués : cochée (pour tenir compte des calques masqués dans Photoshop).

Cliquez sur OK.

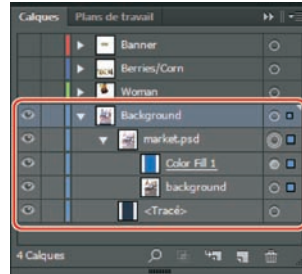
● **Note :** Un avertissement concernant le mode colorimétrique peut s'afficher dans la boîte de dialogue Options d'importation Photoshop. Il signale que l'image importée n'utilise pas le même mode colorimétrique que le document Illustrator. Dans le cas de notre exemple, si une boîte d'avertissement sur les couleurs apparaît après que vous avez cliqué sur OK, validez en cliquant de nouveau sur OK.



6. Positionnez le pointeur de graphique chargé dans l'angle supérieur gauche des repères de fond perdu (à côté de l'angle supérieur gauche du plan de travail) et cliquez pour importer l'image.

Au lieu d'aplatir le fichier, vous avez converti les calques du document Photoshop market.psd en calques que vous pouvez afficher et masquer dans Illustrator. Lors de l'importation d'un fichier Photoshop, notamment si la case Lier est restée cochée (pour créer un lien avec le fichier PSD d'origine), la rubrique Options de la boîte de dialogue Options d'importation Photoshop propose uniquement d'aplatir le contenu.

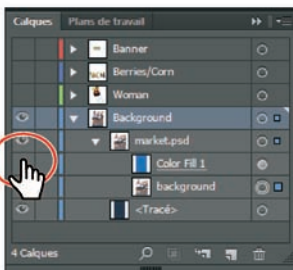
7. Dans le panneau Calques, cliquez sur la flèche (▶) à gauche du calque Background pour le développer. Si nécessaire, agrandissez le panneau Calques pour voir une plus grande partie du contenu. Cliquez sur le triangle à gauche du sous-calque market.psd pour le développer.



● **Note :** Si vous ne voyez pas les noms complets, déplacez le bord gauche du panneau Calques vers la gauche.

Tous les sous-calques de market.psd s'affichent. Il s'agit de calques Photoshop qui apparaissent dans le panneau Calques d'Illustrator car l'image n'a pas été aplatie lors de son importation. L'image étant toujours sélectionnée sur la page, notez que le panneau Contrôle affiche le mot "Groupe" et propose un lien Images multiples. Lorsque vous importez un fichier Photoshop contenant des calques et que vous décidez de les convertir en objets, Illustrator traite les calques comme des images distinctes dans un groupe.

8. Cliquez sur l'icône de visibilité (👁) à gauche du sous-calque Color Fill 1 afin de le masquer.
9. Avec l'outil Sélection (⬅), déplacez l'image du marché vers le bas de sorte que son bord inférieur soit aligné avec le repère rouge inférieur du fond perdu.



Masquer le sous-calque Color Fill 1.





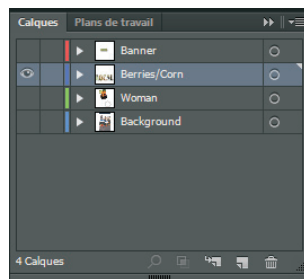
Positionner l'image.

10. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Importer plusieurs images

Dans Illustrator, vous avez également la possibilité d'importer plusieurs fichiers en une seule opération. Vous allez à présent importer deux images à la fois, pour ensuite les repositionner.

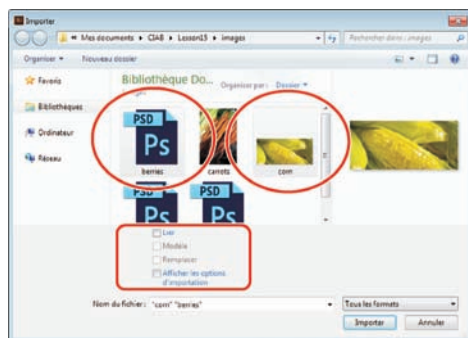
1. Dans le panneau Calques, cliquez sur l'icône de visibilité () à gauche du calque Background afin de le masquer. Cliquez sur la flèche () à gauche du calque Background pour le refermer. Cliquez dans la colonne de visibilité du calque Berries/Corn pour en afficher le contenu puis sélectionnez-le.



2. Choisissez Fichier > Importer.

► **Astuce :** Vous pouvez également sélectionner plusieurs fichiers dans la boîte de dialogue Importer en appuyant sur la touche Maj.

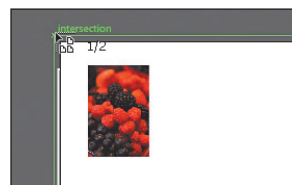
3. Dans la boîte de dialogue Importer, sélectionnez le fichier berries.psd qui se trouve dans le sous-dossier images du dossier Lesson15. Tout en appuyant sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS), cliquez sur le fichier corn.tif de manière à sélectionner les deux fichiers d'image. Décochez la case Afficher les options d'importation et assurez-vous que la case Lier est décochée. Cliquez sur Importer.



● **Note :** Par défaut, notre système Windows affiche les images sous forme d'icônes. Dans votre cas, votre affichage peut être différent, par exemple sous forme de listes. Ce n'est pas gênant.

► **Astuce :** Pour annuler un élément chargé et prêt à être importé, allez sur celui-ci à l'aide des touches de direction et appuyez sur Échap.

4. Positionnez le pointeur de graphique chargé dans l'angle supérieur gauche du plan de travail, là où les repères de fond perdu se rejoignent. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche Flèche gauche ou Flèche droite (ou Flèche bas ou Flèche haut). Vous le constatez, vous pouvez naviguer dans les vignettes des images. Lorsque vous cliquez dans la fenêtre de document, l'image correspondant à la vignette active est importée. Assurez-vous que la vignette de l'image des fruits est visible et cliquez pour importer cette image.



5. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan.

6. Positionnez le pointeur de graphique chargé à gauche du repère de fond perdu (sur le côté gauche du plan de travail), juste au-dessus du texte "LOCAL". Lorsque le mot "contour" apparaît, cliquez et faites glisser vers le bas et la droite, en vous arrêtant au repère de fond perdu rouge sur le côté droit du plan de travail (dès que le mot "contour" apparaît). Relâchez le bouton de la souris.



Cliquer pour importer l'image des fruits.



Positionner le pointeur.



Faire glisser pour importer l'image de maïs.

7. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan et gardez l'image de maïs sélectionnée.

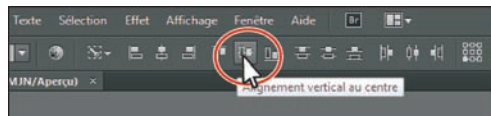
Vous pouvez importer une image avec une taille de 100 % ou cliquer et faire glisser pour lui donner la taille souhaitée.

8. L'image de maïs étant sélectionnée, tout en appuyant sur la touche Maj, cliquez sur "LOCAL". Relâchez la touche Maj puis cliquez sur "LOCAL" afin d'en faire l'objet clé.

Vous allez aligner le mot et l'image de maïs que vous venez d'importer.



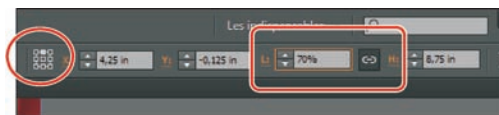
9. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Alignement vertical au centre (☰) de façon à aligner l'image de maïs sur le texte "LOCAL".



Vous allez à présent faire pivoter et redimensionner l'image berries.psd.

10. Avec l'outil Sélection (☞), cliquez sur l'image des fruits.
11. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Rotation (⦿). Dans la boîte de dialogue Rotation, fixez Angle à -90 et cliquez sur OK.

12. Sélectionnez le point central supérieur du localisateur de point de référence (☐) dans le panneau Contrôle. Changez la valeur Y à $-0,125$ in. Cliquez sur le bouton Conserver les proportions en largeur et en hauteur (☑), changez la valeur L à 70 % (n'oubliez pas de saisir "%") puis appuyez sur Entrée ou Retour.



- **Note :** La figure montre le panneau Contrôle après avoir saisi la valeur de largeur mais avant d'avoir appuyé sur Entrée ou Retour.

● **Note :** Selon la résolution de votre écran, les options de transformation peuvent ne pas apparaître dans le panneau Contrôle. Dans ce cas, cliquez sur le mot "Transformation" ou choisissez Fenêtre > Transformation pour ouvrir le panneau.

13. Activez l'outil Sélection et, l'image des fruits étant sélectionnée, choisissez Édition > Copier puis Édition > Coller devant pour en créer une copie.




14. Choisissez Objet > Masquer > Sélection. Cette copie de l'image sera affichée ultérieurement.

Corriger la couleur d'une image importée

Dans Illustrator, vous pouvez passer des images dans un mode colorimétrique différent (comme RVB, CMJN ou Niveaux de gris) ou corriger des valeurs de couleur individuelles. Vous pouvez également augmenter ou réduire la saturation des couleurs (obscurcir ou éclaircir), ou encore inverser des couleurs (créer un négatif).

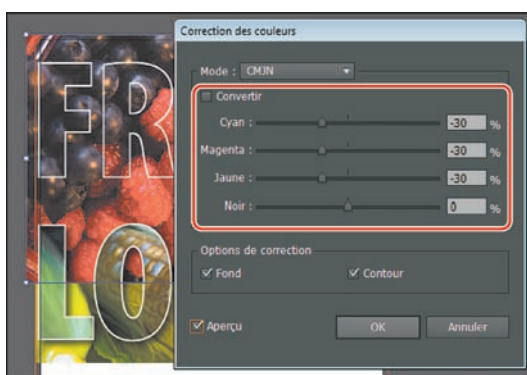
Pour modifier les couleurs de l'image, celle-ci doit être incorporée dans le fichier Illustrator. Si le fichier est lié, les modifications doivent être effectuées dans Photoshop, pour être actualisées dans Illustrator.

1. Avec l'outil Sélection () , cliquez sur l'image des fruits. Choisissez Édition > Modifier les couleurs > Correction de l'équilibre des couleurs.

● **Note :** Si vous décidez plus tard d'ajuster les couleurs de la même image en choisissant Édition > Modifier les couleurs > Correction de l'équilibre des couleurs, les valeurs des couleurs seront remises à zéro.

2. Dans la boîte de dialogue Correction des couleurs, faites glisser les curseurs ou saisissez les valeurs des pourcentages CMJN afin de modifier les couleurs dans l'image. La touche Tab permet de passer d'un champ à l'autre. Nous avons utilisé les valeurs suivantes pour créer une couleur rouge :

- C = -30 ;
- M = -30 ;
- J = -30 ;
- N = 0.



N'hésitez pas à essayer différentes valeurs. Cochez Aperçu afin d'apprécier les changements de couleur. Cliquez sur OK.

● **Note :** Vous devez peut-être activer et désactiver Aperçu pour voir les résultats après avoir modifié les options de la boîte de dialogue Correction des couleurs.

3. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Masquage d'une image

Les *masques* cachent une partie d'une image afin qu'une autre partie apparaisse. Seuls les objets vectoriels peuvent servir de masque d'écrêtage, mais n'importe quelle illustration peut être masquée. Vous pouvez également importer des masques réalisés dans des fichiers Photoshop. Le masque d'écrêtage et l'objet masqué sont collectivement appelés *ensemble d'écrêtage*.

Appliquer un masque d'écrêtage simple à une image

Dans cette section, vous allez créer un masque d'écrêtage pour l'image berries.psd.

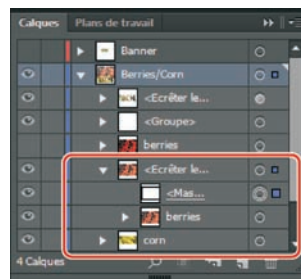
1. Avec l'outil Sélection (M), sélectionnez l'image berries.psd. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Masque.

Vous appliquez ainsi à l'image un masque d'écrêtage qui a la forme et la taille de l'image. Pour employer cette méthode, l'image doit être incorporée, non liée.

► **Astuce :** Pour créer un masque, vous pouvez également utiliser le mode Dessin intérieur, qui permet de dessiner à l'intérieur de l'objet sélectionné. Ce mode élimine plusieurs tâches, comme dessiner puis modifier l'ordre de superposition, ou dessiner, sélectionner et créer un masque d'écrêtage. Pour de plus amples informations sur les modes de dessin, consultez la Leçon 3, "Création de formes".

● **Note :** Vous pouvez également appliquer un masque d'écrêtage en choisissant Objet > Masque d'écrêtage > Créer.

2. Dans le panneau Calques, cliquez sur la flèche (▾) à gauche du calque Berries/Corn pour en afficher le contenu, s'il n'est pas déjà ouvert. Vous devrez peut-être agrandir le panneau Calques ou le faire défiler. Cliquez sur la flèche (▶) à gauche du sous-calque <Écrêter le groupe> sélectionné afin d'en révéler le contenu.



Notez le sous-calque <Masque>. Il s'agit du masque qui a été créé lors du clic sur le bouton Masque dans le panneau Contrôle. Le sous-calque <Écrêter le groupe> est l'ensemble d'écrêtage qui contient le masque et l'objet masqué.

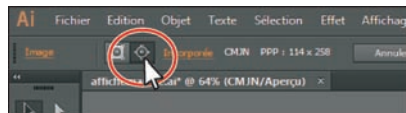
● **Note :** Agrandissez le panneau Calques vers la gauche pour afficher l'intégralité des noms.

Vous allez à présent modifier ce masque simple.

Modifier un masque

Pour modifier un masque d'écrêtage, vous devez être en mesure de le sélectionner. Dans Illustrator, il existe plusieurs manières de procéder.

1. L'image des fruits étant toujours sélectionnée, cliquez sur le bouton Modifier le contenu (Ⓜ) dans le panneau Contrôle. Dans le panneau Calques, notez la sélection du sous-calque berries.psd (dans <Écrêter le groupe>), comme signalé par l'indicateur bleu placé à la droite du nom du calque.



2. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Modifier le masque d'écrêtage (Ⓜ) : le calque <Masque> est à présent sélectionné (indicateur de sélection bleu) dans le panneau Calques.

Lorsqu'un objet est masqué, vous pouvez modifier le masque, l'objet masqué ou les deux. Servez-vous de ces boutons pour modifier l'un ou l'autre. Lors de la première sélection d'un objet masqué, vous modifiez à la fois le masque et l'objet.

3. Dans le panneau Contrôle, activez le bouton Modifier le masque d'écrêtage (Ⓜ) et choisissez Affichage > Tracés.

► **Astuce :** Vous pouvez également modifier un masque d'écrêtage à l'aide des options de transformation, comme rotation, déformation, etc., ou à l'aide de l'outil Sélection directe (Ⓜ).

4. Avec l'outil Sélection (Ⓜ), faites glisser le point de sélection central inférieur du masque, jusqu'à l'aligner avec le bord supérieur de l'image de maïs (la ligne au-dessus du mot "LOCAL").



5. Choisissez Affichage > Aperçu.

6. Avec l'outil Sélection, restez appuyé sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser le point de sélection central droit vers la gauche. Arrêtez-vous lorsqu'il est aligné avec le repère rouge de fond perdu. Relâchez le bouton de la souris puis la touche.



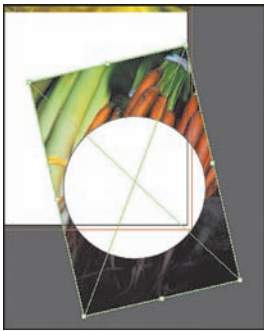
7. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Modifier le contenu (Ⓜ) afin de modifier l'image berries.psd, non le masque. Avec l'outil Sélection, faites glisser l'image des fruits légèrement vers le haut – vous déplacez l'image non le masque.

8. Choisissez Édition > Annuler Déplacement pour remettre l'image à son emplacement d'origine.
Le bouton Modifier le contenu (Ⓜ) étant toujours activé, vous pouvez appliquer de nombreuses transformations à l'image, notamment une mise à l'échelle, un déplacement et une rotation.
9. Dans le panneau Calques, cliquez sur la flèche (▶) à gauche du sous-calque <Écrêter le groupe> pour masquer son contenu.
10. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Masquer un objet avec une forme

Dans cette section, vous allez créer un masque pour l'image carrots.jpg à partir d'une forme de cercle. Pour créer un masque d'écrêtage à partir d'une forme, celle-ci doit se trouver devant l'image.

1. Dans le panneau Calques, cliquez sur la colonne de visibilité à gauche du calque Woman.
2. Avec l'outil Sélection (⏏), cliquez sur l'image carrots.jpg.
3. Choisissez Objet > Disposition > Arrière-plan. Vous devez également voir le cercle blanc.
4. Tracez un rectangle de sélection sur le cercle blanc et l'image carrots.jpg afin de sélectionner ces deux objets.
5. Choisissez Objet > Masque d'écrêtage > Créer.



Disposer l'image des carottes.



Masquer l'image carrots.jpg.

Vous pouvez modifier séparément l'image carrots.jpg et le masque d'écrêtage, comme vous l'avez fait précédemment avec l'image des fruits masquée.

► **Astuce :** Du texte peut également servir de masque d'écrêtage. Créez simplement le texte, vérifiez qu'il se trouve devant le contenu à masquer puis choisissez Objet > Masque d'écrêtage > Créer.

6. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

► **Astuce :** Vous pouvez également cliquer du bouton droit (Windows) ou en appuyant sur la touche Ctrl (Mac OS) et choisir Créer un masque d'écrêtage.

Masquer un objet avec plusieurs formes

Dans cette section, vous allez créer un masque pour l'image berries.psd masquée à partir du texte qui a été vectorisé. Pour créer un masque d'écrêtage avec plusieurs formes, vous devez les convertir en un tracé transparent.

1. Si nécessaire, choisissez Affichage > Ajuster le plan de travail à la fenêtre.
2. Choisissez Objet > Tout afficher. La copie de l'image des fruits créée précédemment doit s'afficher.
3. Avec l'outil Sélection (⌘), cliquez sur le bord de la forme du texte "FRESH" de façon à sélectionner le groupe de formes correspondant.

Le mot "Groupe" doit apparaître à l'extrémité gauche du panneau Contrôle. Ce texte a été converti en tracés (Texte > Vectoriser) afin que les formes des lettres puissent être modifiées si nécessaire.



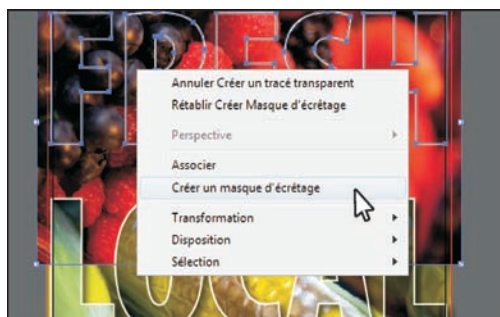
► **Astuce :** Pour convertir les lettres en tracé transparent, vous pouvez également positionner le pointeur sur les lettres et cliquer du bouton droit ou cliquer en appuyant sur Ctrl. Ensuite, choisissez Créer un tracé transparent.

► **Astuce :** Vous pouvez également choisir Objet > Masque d'écrêtage > Créer.

4. Choisissez Objet > Tracé transparent > Créer.
"Tracé transparent" est à présent affiché à l'extrémité gauche du panneau Contrôle. Gardez le tracé transparent sélectionné. La commande Tracé transparent crée un seul objet transparent à partir de deux objets ou plus. Les tracés transparents agissent comme des objets groupés. Vous pouvez ainsi créer des objets complexes plus facilement que si vous vous serviez des outils de dessin ou des commandes Pathfinder.

● **Note :** Pour créer un tracé transparent à partir de plusieurs objets, il n'est pas nécessaire de commencer par les associer.

5. Le tracé transparent étant toujours sélectionné, appuyez sur la touche Maj et cliquez sur l'image des fruits pour l'ajouter à la sélection. Cliquez du bouton droit (Windows) ou en appuyant sur Ctrl (Mac OS) et choisissez Créer un masque d'écrêtage.



Les boutons Modifier le masque d'écrêtage (☒) et Modifier le contenu (☒) s'affichent dans le panneau Contrôle. Vous avez créé un ensemble d'écrêtage à partir du groupe FRESH et de l'image berries.psd.

6. L'ensemble d'écrêtage FRESH étant sélectionné, ouvrez le panneau Styles graphiques en cliquant sur son icône (fx). Cliquez sur la vignette du style graphique Large text afin d'ajouter une ombre portée au groupe.
7. Ouvrez le panneau Contour en cliquant sur son icône (≡). Fixez Graisse à **3 pt** et, si nécessaire, changez la couleur de contour à blanc en sélectionnant la case Contour dans le panneau Outils et en cliquant sur la nuance blanche dans le panneau Nuancier.
8. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

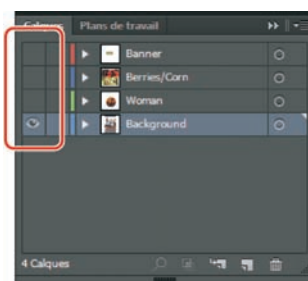


Créer un masque d'opacité

Un *masque d'opacité* diffère d'un *masque d'écrêtage* en ceci qu'il permet non seulement de masquer un objet mais également de modifier la transparence d'une illustration. Il est créé et modifié à l'aide du panneau Transparence.

Dans cette section, vous allez créer un masque d'opacité pour l'image market.psd afin qu'elle se fonde dans la couleur bleue de la forme d'arrière-plan.

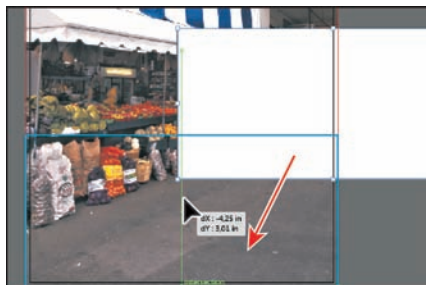
1. Ouvrez le panneau Calques et refermez le calque Berries/Corn en cliquant sur la flèche (▶) à sa gauche. Cliquez sur l'icône de visibilité (👁) à gauche des calques Berries/Corn et Woman pour masquer leur contenu. Cliquez sur la colonne de visibilité à gauche du calque Background pour en afficher le contenu. Sélectionnez ce calque.
2. Activez l'outil Rectangle (▭) dans le panneau Outils et cliquez au centre du plan de travail. Dans la boîte de dialogue Rectangle, changez Largeur à **8,75 in** et Hauteur à **4,2 in**. Cliquez sur OK. Ce rectangle va devenir le masque.
3. Appuyez sur la touche D pour appliquer le fond (blanc) et le contour (noir, 1 pt) par défaut.



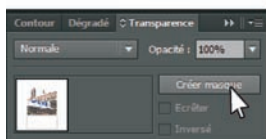
● **Note :** L'objet qui va devenir le masque d'opacité (l'objet masquant) doit être le premier objet sélectionné sur le plan de travail. S'il s'agit d'un objet simple, comme un rectangle, il n'a pas besoin d'être un tracé transparent. Si le masque d'opacité est constitué de plusieurs objets, ils doivent être groupés.

● **Note :** Sur la figure, le rectangle bleu montre où déplacer le rectangle blanc.

4. Avec l'outil Sélection (⬇️), déplacez le rectangle afin que son bord inférieur s'aligne avec le repère rouge inférieur de fond perdu et le centre du plan de travail. Gardez le rectangle sélectionné.
5. Appuyez sur Maj et cliquez sur l'image market.psd pour l'ajouter à la sélection.
6. Ouvrez le panneau Transparence en cliquant sur son icône (🔍) à droite de l'espace de travail. Cliquez sur le bouton Créer masque.



Après que vous avez cliqué sur le bouton Créer masque, celui-ci affiche Annuler. Si vous cliquez à nouveau dessus, l'image n'est plus masquée.



Créer le masque d'opacité.



Le résultat.

Modifier un masque d'opacité

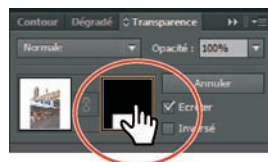
Ajustez maintenant le masque d'opacité que vous venez de créer.

1. Choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser Les indispensables.
2. Ouvrez le panneau Transparence en cliquant sur son icône (🔍). Dans ce panneau, appuyez sur la touche Maj et cliquez sur la vignette du masque (comme indiqué par les rectangles blancs sur l'arrière-plan noir) pour le désactiver.



Une croix rouge apparaît sur le masque dans le panneau Transparence et l'intégralité de l'image market.psd s'affiche dans la fenêtre de document.

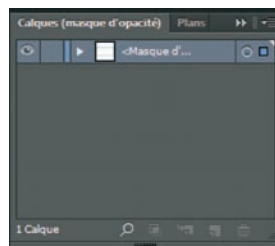
3. Appuyez de nouveau sur la touche Maj et cliquez sur le masque pour le réactiver.
4. Cliquez pour sélectionner le masque d'opacité dans le panneau Transparence.



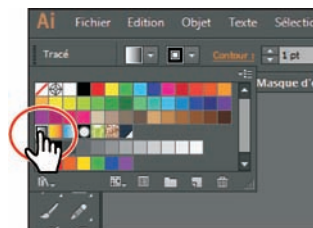
En cliquant sur le masque d'opacité dans le panneau Transparence, vous sélectionnez le masque (le rectangle) sur le plan de travail. S'il ne l'est pas, sélectionnez-le avec l'outil Sélection (⬇️). Vous ne pouvez pas modifier une autre illustration. Notez également que l'onglet du document affiche (<Masque d'opacité>/Masque d'opacité) pour indiquer que vous modifiez à présent le masque.

- Ouvrez le panneau Calques en cliquant sur son icône (☰) à droite de l'espace de travail.

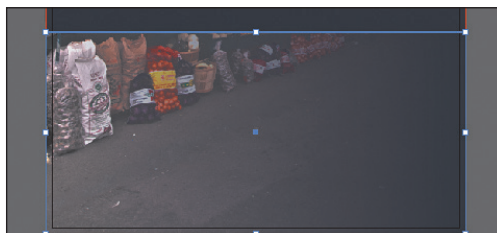
Dans ce panneau, vous trouvez maintenant le calque <Masque d'opacité>, ce qui indique que le masque est sélectionné, non l'illustration masquée.



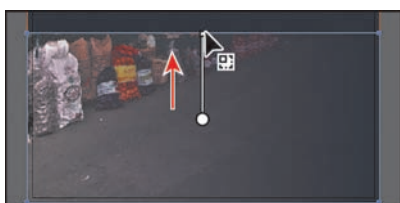
- Le masque étant sélectionné dans le panneau Transparence et sur le plan de travail, dans le panneau Contrôle, cliquez sur la couleur de fond et sélectionnez un dégradé blanc vers noir nommé White, Black.



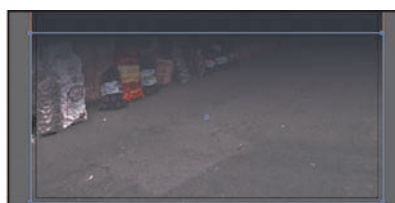
Là où le masque comprend du blanc, l'image market.psd est affichée, là où il comprend du noir, elle est masquée. Le dégradé révèle progressivement l'image, en allant du noir au blanc.



- Choisissez Affichage > Masquer l'annotateur de dégradé de couleurs.
- Dans le panneau Outils, vérifiez que la case Fond est sélectionnée.
- Activez l'outil Dégradé de couleurs (☞). Appuyez sur la touche Maj, cliquez au centre (horizontalement et verticalement) du masque et faites glisser vers le haut (voir la figure). Relâchez le bouton de la souris puis la touche Maj.



Modifier le masque d'opacité.



Le résultat.

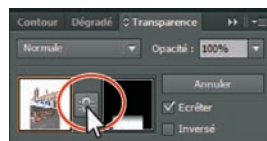
- Cliquez sur l'icône du panneau Transparence (☞) et notez le changement du masque dans ce panneau.
- Choisissez Affichage > Afficher l'annotateur de dégradé de couleurs.

Vous allez à présent déplacer l'image, non le masque d'opacité. La vignette de l'image étant sélectionnée dans le panneau Transparence, l'image et le masque sont liés, par défaut, et le déplacement de l'image sur le plan de travail entraîne celui du masque.

● **Note :** Vous avez accès à l'icône du lien uniquement lorsque la vignette de l'image, non celle du masque, est sélectionnée dans le panneau Transparence.

● **Note :** L'emplacement de market.psd peut ne pas correspondre exactement à la figure.

12. Dans le panneau Transparence, cliquez sur la vignette de l'image pour ne plus modifier le masque. Cliquez sur l'icône de lien (🔗) située entre la vignette de l'image et celle du masque. Cela vous permet de déplacer uniquement l'image ou le masque, non les deux.



13. Avec l'outil Sélection, commencez à faire glisser vers le bas l'image market.psd. Pendant l'opération, appuyez sur la touche Maj pour contraindre le mouvement verticalement. Relâchez le bouton de la souris puis la touche pour voir le positionnement. Essayez d'obtenir l'emplacement illustré à la figure, en relâchant toujours le bouton de la souris puis la touche.



14. Dans le panneau Transparence, cliquez sur l'icône de lien rompu (🔗) entre la vignette de l'image et celle du masque de façon à réactiver le lien entre les deux éléments.

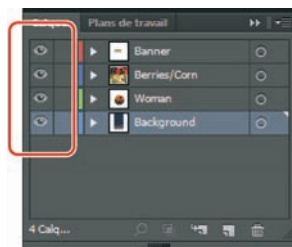
15. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Échantillonnage de couleurs dans des images importées

Vous pouvez *échantillonner*, ou *copier*, les couleurs dans des images importées afin de les appliquer à d'autres objets dans l'illustration. Cela permet d'harmoniser facilement les couleurs dans un fichier qui associe des images Photoshop et des illustrations Illustrator.

● **Note :** Utiliser la touche Maj avec l'outil Pipette permet d'appliquer à l'objet sélectionné uniquement la couleur échantillonnée. Sans cela, vous appliqueriez à la sélection tous les attributs d'aspect.

1. Dans le panneau Calques, assurez-vous que tous les calques sont fermés puis cliquez sur la colonne de visibilité à gauche des calques Banner, Berries/Corn et Woman pour révéler leur contenu sur le plan de travail.



2. Avec l'outil Sélection (🖱️), cliquez sur la forme de la bannière blanche derrière le texte "MERIDIEN".

3. Dans le panneau Outils, assurez-vous que la case Fond est activée.

4. Activez l'outil Pipette (👉), appuyez sur Maj et cliquez dans la zone verte supérieure du C de "LOCAL" pour copier et appliquer la couleur verte choisie dans l'image de maïs. Vous pouvez échantillonner la couleur d'autres images et contenus si vous le souhaitez. La couleur échantillonnée est appliquée à la forme sélectionnée.



5. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.

Les liens d'images

Lorsque vous importez des images dans Illustrator, qu'elles soient liées ou incorporées, leur liste s'affiche dans le panneau Liens. Ce panneau est utilisé pour consulter et gérer toutes les illustrations liées ou incorporées. Il affiche une petite vignette de l'illustration et se sert d'icônes pour indiquer son état. À partir du panneau Liens, vous identifiez les images liées ou incorporées, remplacez une image importée, actualisez une image liée qui a été modifiée en dehors d'Illustrator ou modifiez une image liée dans l'application d'origine, comme Photoshop.

Afficher les informations de lien

Lorsque vous importez des images, il peut être utile de savoir où se trouvent les images d'origine, quelles transformations ont été appliquées (comme une rotation et une mise à l'échelle) et d'autres informations. Vous allez à présent étudier le panneau Liens afin d'obtenir des informations sur les images.

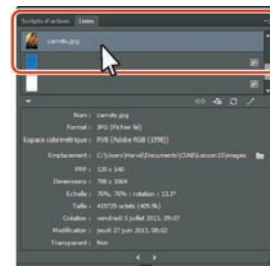
1. Choisissez Fenêtre > Liens pour ouvrir le panneau correspondant.

En examinant le panneau Liens, vous voyez la liste de toutes les images importées. Celles qui possèdent un nom à droite de leur vignette sont liées, les autres sont incorporées. L'icône d'incorporation (📄) indique également si une image est incorporée ou non.

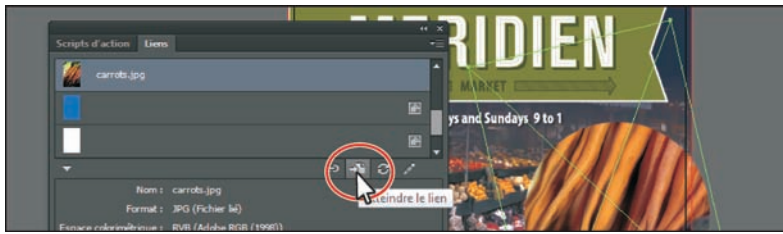
2. Faites défiler le panneau et double-cliquez sur l'image carrots.jpg (le nom est indiqué à la droite de la vignette) de façon à ouvrir le volet d'informations sur les liens.

Le volet comprend de nombreuses informations, comme l'emplacement d'origine de l'image, le type du fichier, les dates de modification et de création et les transformations appliquées.

3. Sous la liste des images, cliquez sur le bouton Atteindre le lien (📄). L'image carrots.jpg est sélectionnée et centrée dans la fenêtre de document.



● **Note :** Pour obtenir les informations sur l'image, vous pouvez également sélectionner l'image dans la liste et ensuite cliquer sur la flèche de basculement dans l'angle inférieur gauche du panneau.



4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le lien orange “Fichier lié” de façon à ouvrir le panneau Liens.

Voilà une autre manière d’accéder au panneau Liens. Si vous sélectionnez une image liée ou le contenu d’un ensemble d’écrêtage, le texte “Fichier lié” est affiché.

5. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le nom de fichier carrots.jpg afin de faire apparaître un menu.

Les articles du menu correspondent aux options disponibles dans le panneau Liens. Si vous sélectionnez une image incorporée, le panneau Contrôle affiche le lien “Incorporée”. Un clic sur ce lien affiche le même menu, mais certains articles sont inaccessibles.

6. Appuyez sur la touche Échap pour masquer le menu et gardez l’image sélectionnée.

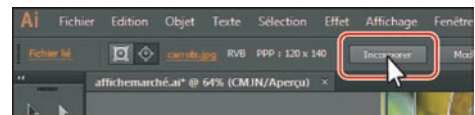
Incorporer et annuler l’incorporation des images liées

● **Note :** Il est impossible d’annuler l’incorporation des images en noir et blanc ou de celles qui sont verrouillées ou masquées.

Nous l’avions expliqué précédemment, si vous choisissez de ne pas lier une image lors de son importation, elle est incorporée au fichier Illustrator. Dans ce cas, les données de l’image sont enregistrées au sein du document Illustrator. Si vous le souhaitez, vous pouvez décider d’incorporer une image ultérieurement, après l’avoir importée et liée. Par ailleurs, vous pourriez souhaiter utiliser des images incorporées en dehors d’Illustrator ou les modifier dans un logiciel spécialisé, comme Photoshop. Illustrator vous donne la possibilité d’annuler l’incorporation des images incorporées, ce qui revient à les enregistrer sur votre disque dur sous forme de fichier PSD ou TIFF (au choix) et à lier automatiquement ceux-ci au document Illustrator. Vous allez à présent incorporer une image dans le document.

● **Note :** Pour certains formats de fichiers, comme le format PSD, une boîte de dialogue Options d’importation s’affiche. Elle vous permet d’ajuster les options d’importation de l’image.

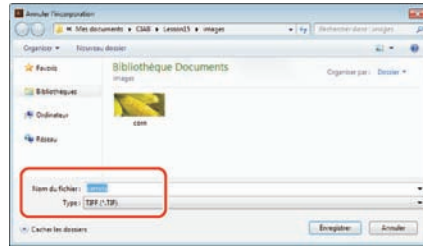
1. L’image des carottes étant sélectionnée, cliquez sur le bouton Incorporer dans le panneau Contrôle.



Le lien vers le fichier carrots.jpg d’origine est supprimé et les données de l’image sont incluses dans le document Illustrator. Vous savez que l’image est incorporée car elle n’est plus marquée d’une croix (lorsqu’elle est sélectionnée et que l’affichage du contour de sélection est activé [Affichage > Afficher le contour de sélection]).

À un moment donné, vous souhaitez peut-être modifier une image incorporée à l’aide d’un outil spécialisé comme Adobe Photoshop. Il est très facile d’annuler l’incorporation d’une image, ce que vous allez faire à présent avec celle des carottes.

2. L'image des carottes étant toujours sélectionnée sur le plan de travail, cliquez sur le bouton Annuler l'incorporation dans le panneau Contrôle. Vous pouvez également choisir Annuler l'incorporation dans le menu du panneau Liens.
3. Dans la boîte de dialogue Annuler l'incorporation, sélectionnez le dossier Lesson15 > images et choisissez TIFF (*.TIF) dans le menu Type (Windows) ou dans le menu Format (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer.

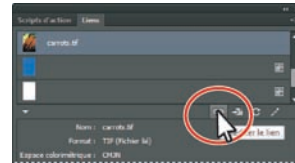


● **Note :** Les données de l'image incorporée des carottes sont retirées du document et enregistrées dans un fichier TIFF dans le dossier images. Sur le plan de travail, l'image de carottes est à présent liée au fichier TIFF.

Remplacement d'une image liée

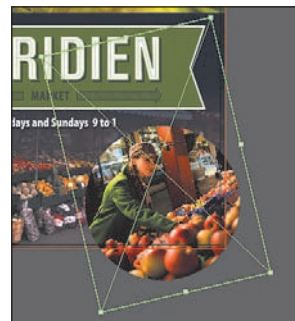
Il est facile de remplacer une image liée ou incorporée par une autre afin d'actualiser un document. L'image de remplacement se positionne exactement à l'endroit où se trouvait celle d'origine, vous n'avez donc pas à l'aligner. Si vous avez mis à l'échelle l'image d'origine, vous devrez peut-être redimensionner l'image de remplacement afin de la faire correspondre. Vous allez à présent remplacer l'image des carottes sélectionnée par une autre.

1. Dans le panneau Liens, l'image carottes.tif étant sélectionnée, cliquez sur le bouton Rééditer le lien (🔗) sous la liste des images.
2. Dans la boîte de dialogue Importer, sélectionnez le fichier woman.psd situé dans le dossier Lesson15. Vérifiez que l'option Lier est cochée. Cliquez sur Importer pour remplacer l'image des carottes par cette nouvelle image.



L'image de remplacement (woman.psd) apparaît sur le plan de travail à la place de l'image carottes.tif. Lorsque vous remplacez une image, les corrections de couleurs faites antérieurement ne sont pas appliquées à la nouvelle image. Cependant, les masques appliqués à l'image originale sont conservés. Tous les modes de calque et les ajustements de transparence appliqués aux autres calques peuvent également affecter l'aspect de l'image.

3. Avec l'outil Sélection (☛) activé, cliquez sur le bouton Modifier le contenu (🔄) dans le panneau Contrôle. Faites glisser l'image woman.psd de façon à lui donner la position illustrée à la figure.
4. Dans le panneau Contrôle, cliquez sur le bouton Modifier le masque d'écrêtage (📏).
5. Changez la couleur du contour à blanc et son épaisseur à **3 pt**.
6. Choisissez Sélection > Désélectionner puis Fichier > Enregistrer.



► **Astuce :** Vous pouvez également utiliser les touches de direction pour repositionner l'image.

Assemblage d'un fichier

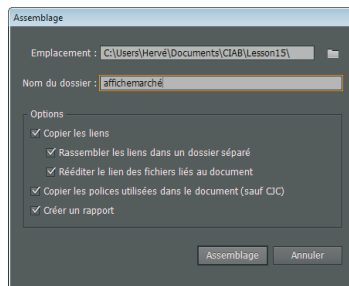
L'*assemblage* d'un fichier crée un dossier qui comprend une copie du document Illustrator, les polices de caractères nécessaires, des copies des images liées et un rapport. Il s'agit d'une solution très efficace pour transmettre à d'autres personnes tous les fichiers d'un projet Illustrator. Vous allez à présent assembler les fichiers de l'affiche.

Note :

Si le fichier doit être enregistré au préalable, une boîte d'avertissement le signalera.

1. Choisissez Fichier > Assemblage. Dans la boîte de dialogue Assemblage, procédez aux actions suivantes :

- cliquez sur l'icône de dossier (📁) de façon à sélectionner le dossier Lesson15, puis cliquez sur Sélectionner un dossier (Windows) ou sur Choisir (Mac OS) pour revenir à la boîte de dialogue Assemblage ;
- Nom du dossier : **affichemarché** (enlevez _Dossier du nom proposé) ;
- Options : gardez les paramètres par défaut.



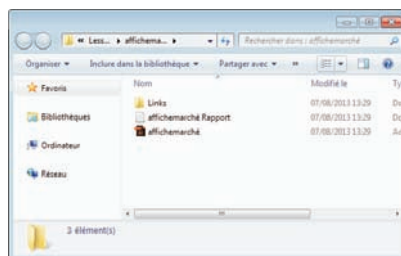
Cliquez sur Assembler.

L'option Copier les liens déclenche la copie de tous les fichiers liés dans le nouveau dossier. L'option Rassembler les liens dans un dossier séparé crée un dossier nommé Links et y copie les liens. L'option Rééditer le lien des fichiers liés au document modifie les liens présents dans le document Illustrator pour cibler les nouvelles copies.

2. Dans la boîte de dialogue suivante, qui affiche un avertissement concernant les restrictions de licence des polices, cliquez sur OK. En cliquant sur Précédent, vous pourrez décocher la case Copier les polices utilisées dans le document (sauf CJC).

3. Cliquez sur Afficher l'assemblage pour voir le contenu de l'assemblage.

Le dossier d'assemblage doit comprendre un sous-dossier Links qui contient toutes les images liées. Le fichier affichemarché Rapport (de type .txt) réunit toutes les informations sur le contenu du document.



4. Revenez à Illustrator et choisissez Fichier > Fermer.



Illustrator et Photoshop, InDesign, Muse™, Fireworks® et Flash

Pour de plus amples informations sur l'utilisation d'Illustrator avec d'autres applications Adobe, consultez le fichier PDF nommé Adobeapps.pdf dans le dossier Lesson_extras.

Questions de révision

1. Quelle est la différence entre *lier* et *incorporer* un fichier dans Illustrator ?
2. Quels sont les types d'objets utilisables comme masques ?
3. Comment crée-t-on un masque d'opacité pour une image importée ?
4. Quelles modifications de couleurs peut-on appliquer à un objet sélectionné à l'aide d'effets ?
5. Comment remplace-t-on une image importée par une autre image dans un document ?
6. Expliquez la fonction de l'*assemblage*.

Réponses

1. Un *fichier lié* est un fichier externe, séparé et connecté par un lien électronique au fichier Illustrator dont il n'augmente pas significativement la taille. Il doit accompagner le fichier Illustrator, faute de quoi le lien est rompu et le fichier importé n'apparaît pas dans le fichier Illustrator. Un *fichier incorporé* est inclus dans le fichier Illustrator, dont il augmente la taille. Ce fichier faisant partie du fichier Illustrator, aucun lien ne peut être rompu. Les fichiers liés et incorporés peuvent être actualisés à l'aide du bouton Rééditer le lien () dans le panneau Liens.
2. Un masque peut être réalisé à partir d'un tracé simple ou transparent, de caractères, de fichiers Photoshop importés. On peut aussi créer des masques d'écrêtage avec n'importe quelle forme placée au-dessus de la pile de calques ou du groupe.
3. En plaçant l'objet à employer comme masque par-dessus l'objet à masquer. Pour cela, il faut sélectionner le masque et les objets à masquer puis cliquer sur le bouton Créer masque dans le panneau Transparence ou choisir l'option Créer un masque d'opacité dans le menu de ce panneau.
4. Les effets sont employés pour modifier le mode de couleurs (RVB, CMJN ou Niveaux de gris) ou ajuster les couleurs individuelles dans un objet sélectionné. Ils servent également à augmenter ou à réduire la saturation des couleurs ou à les inverser dans un objet sélectionné. Les modifications de couleurs peuvent être appliquées à des images importées ainsi qu'à des illustrations créées dans Illustrator.
5. Pour remplacer une image importée, il faut la sélectionner dans le panneau Liens, cliquer sur le bouton Rééditer le lien () puis localiser et sélectionner l'image de remplacement et, enfin, cliquer sur Importer.
6. L'*assemblage* permet de réunir toutes les pièces indispensables d'un document Illustrator. Il place dans un dossier une copie du fichier Illustrator, des images liées et des polices requises (si demandé).

INDEX

SYMBOLES

- * (astérisque) 179-181
- (signe moins) 172
- + (signe plus)
 - points, ajouter 171
 - sur le pointeur 63
- [] (touches Crochet)
 - instances de symbole, corriger 431, 433
 - texte sur un tracé, repositionner 253

A

- Activer/désactiver
 - libellés des dimensions 145
 - masque d'opacité 456
 - repères commentés 96, 155
- Adobe
 - autres applications, utiliser 440, 462
 - programmes de certification 4
 - ressources
 - complémentaires 3-4, 64
 - pour la gestion des couleurs 378
- Adobe Bridge 440-441
- Adobe Creative Cloud 5, 9, 16, 65
- Adobe Fireworks 462
- Adobe Flash 435, 462
- Adobe Illustrator CC
 - à propos 1
 - Bridge, utiliser 440-441
 - effets Photoshop, utiliser 363, 372-374, 379
 - fichiers d'image Photoshop, importer 445-447
 - galerie des effets 373, 374
 - images
 - bitmap, importer 443-444
 - vectérielles, avantages 39
 - installer 1
 - lancement initial 6
 - masque d'écrêtage Photoshop, importer 451
 - mouvements tactiles 55
 - nouvelles fonctionnalités et améliorations 9-12
 - outils de base 123
 - préférences par défaut, restaurer 3
 - synchronisation avec Creative Cloud 5
 - texte InDesign, coller 225-226
 - Voir aussi* Visite guidée
- Adobe InDesign 225-226, 462
- Adobe Muse 462
- Adobe Photoshop
 - calques, utiliser 445-447
 - effets, appliquer 363, 372-374, 379
 - en savoir plus 462
 - fichiers, importer dans Illustrator 445-447
 - images
 - importées, changer le mode colorimétrique 446
 - vectoriser 119-121
 - masques d'écrêtage, importer 451
- Afficher
 - les options d'importation (boîte de dialogue Importer) 446
 - le stockage du groupe de couleurs, icône 206
- Afficher/masquer
 - annotateur de dégradé 310
 - attributs d'aspect 384
 - calques 268-270, 279
 - grille 94
 - de perspective 288, 303
 - illustration 52
 - objets 84, 85
 - plans de travail dans le panneau Navigation 60-62, 66
 - tous les panneaux 48
 - zone d'aperçu 61
- Agrandir
 - à l'aide du panneau Navigation 61
 - visibilité des courbes 158
 - zoom avant/arrière 52-53
 - Voir aussi* Zoomer
- Ajuster avec précision
 - icônes des outils sous forme de réticules 153, 180
 - objets, positionner 143-144
 - pointeur de l'outil Pinceau 342
 - repères commentés 145
 - zoom, utiliser pour 93
- Alignement, panneau 215
- Aligner
 - contenu sur la grille en pixels 397-399, 414
 - motifs 215
 - objets sur le plan de travail 79, 85
 - options 77

- points
 - avant de créer des symétries 168
 - d'ancrage 78
 - repères d'alignement 71
 - sur le contour 100-101
- Angles
 - automatiques pour les formes de motif 12, 350, 351
 - rayon des rectangles arrondis, ajuster 95-96
- Annotateur de dégradé 310, 311
- Annuler
 - dessin avec l'outil Plume 163
 - enveloppe de déformation d'un texte 250
 - masque d'écrêtage 272
 - pulvérisation de symbole 430
 - réorganisation des calques 267
 - styles graphiques 396
- Anticrénelage 397
- Aperçu
 - de la surimpression, mode 56
 - des séparations 12
 - en pixels, mode 56
 - forme calligraphique, modifier 339
 - illustration 56-57
 - mode 56
- Appareils tactiles
 - gestes reconnus par Illustrator 55
 - outil Transformation manuelle 12, 146-148
- Aspect, panneau
 - attributs
 - d'aspect, appliquer 383
 - d'un objet, contrôler depuis 27-34
 - effets
 - Décalage 371
 - de groupe appliqués 364
 - modifier et supprimer 365, 379
 - Spécial 369-370
 - fond, ajouter 386
 - utiliser 27
- Assemblage, boîte de dialogue 462
- Attributs d'aspect
 - ajouter à des calques 275-277, 387-388
 - appliquer depuis le panneau Aspect 383
 - contour ajouté en tant que 385, 414
 - couleur, copier avec l'outil Pipette 199
 - définition 383
 - fichiers des leçons 382
 - fond ajouté en tant que 386
 - modifier 383-384
 - non convertible en code CSS 410
 - réordonner 387
 - retirer des calques 393
 - utiliser 380
 - Voir aussi* Aspect, panneau ; Styles graphiques

B

- Baguette magique, outil 74-75
- Barre
 - de manipulation 45
 - d'état 40
- Bibliothèques
 - de formes 337
 - calligraphiques 337
 - créer 351
 - de motif 349
 - pointes de pinceau 345
 - de symboles 419-421, 434-436
 - Pantone Plus 196-198
- Boîtes de dialogue
 - Assemblage 462
 - avertissement
 - mode colorimétrique 446
 - profil de couleur 38, 382
 - Correction des couleurs 450-451
 - Définir la grille de perspective 286
 - Enregistrer les symboles comme bibliothèque 434
 - Enregistrer sous 39
 - Format de document 131
 - Galerie des effets 373, 374
 - Importer 443, 446, 448
 - Miroir 169
 - Mise à l'échelle 136, 425
 - Modification du point de largeur 107
 - Modifier les couleurs 203, 204
 - Nouveau document 16, 88-90
 - Nouveau groupe de couleurs 200
 - Nouvel espace de travail 51
 - Nouvelle forme 343
 - Nouvelle nuance 191, 192
 - Options de calque 262
 - Options de contour (forme de motif) 349
 - Options de déformation 366
 - Options de dégradés 323, 324
 - Options de grille de perspective 299
 - Options de l'outil Gomme 357
 - Options de l'outil Pinceau 338, 346
 - Options de nuances 309
 - Options de pot de peinture dynamique 217
 - Options de style de caractère 248
 - Options de style de paragraphe 246
 - Options de symbole 422, 423, 428
 - Options de texte captif 230
 - Options d'exportation de CSS 407, 412, 414
 - Options d'importation 446
 - Options d'importation de texte 227
 - Options d'importation Photoshop 446
 - Options du plan de travail 130
 - Options Illustrator 39
 - Paramètres des effets de pixellisation du document 374
 - Plan de fuite à droite 293

Boîtes de dialogue (*suite*)
Préférences 41
Profil manquant 38, 382
Redéfinir les couleurs de l'illustration 205-210, 219
Rotation 139
Boutons
Créer/Annuler le masque d'écrêtage 279
Inverser le dégradé 319
Modes de dessin 115
Bridge 440-441

C

Cadre de sélection 71, 390

Calques

afficher 268-270
aplatir 278
à propos 260-261, 279
attributs d'aspect, appliquer 275-277, 387-388
avantages 258, 279
coller 270-272, 279
contenu, dupliquer 264
couleurs affectées 263, 279
créer 261-263
fermés, parcourir 263
fichiers des leçons 260, 261
fusionner 273-274
illustrations dans, organiser 22
isoler 277
localiser 274
masque d'écrêtage sur 272-273, 279
masquer/afficher 268-270, 279
objets sur, réorganiser 263-264
panneau
calques, verrouiller 267-268
exemple 261
masques d'écrêtage, emplacement dans 272
Photoshop importés, options 445-447
réordonner 265-267, 279
styles graphiques
appliqués 393, 414
modifier 394
supprimer 262
symbole 419, 427
texte, placer sur des calques séparés 261
verrouiller 267-268
Caractère, panneau 235-236
Caractères
attributs de texte, modifier 235-236
glyphes 241-242
styles
créer et appliquer 246-247, 257
CSS 408-409
Voir aussi CSS (Cascading Style Sheets)

Carreaux de motif 211, 348, 350-353
à propos 348
changer dans une forme de motif 353
créer 211
sélectionner 350-352
Carrés 123
Cascading Style Sheets *Voir* CSS (Cascading Style Sheets)
Cases
Contour (panneau Outils) 188
Fond (panneau Outils) 188
Certification 4
Cible, icône 275, 276, 279
Ciseaux, outil 174
CMJN, mode colorimétrique 187, 199
Coller
calques 270-272, 279
instances de symboles 420, 421
selon les calques, option 279
texte InDesign dans Illustrator 225-226
Coloration de symboles, outil 432, 433
Composition de calques 446
Concepteur de forme, outil
formes, créer 19-34
options 112
utiliser 110-112, 123
Contenu *Voir* Illustrations ; Objets ; Texte
importer sur le plan actif 295
nommé 405-407, 414
sans nom
exporter 405-407, 414
style CSS, générer pour 410
Contours
ajouter en tant qu'attribut d'aspect 385, 414
couleur
ajouter 18
de police, modifier 234
modifier 19
définition 75
dégradés
de couleurs, appliquer aux 311-312
modifier 312-314
en dégradé 329
épaisseur 75, 100-101
forme
appliquer 29
artistique, appliquer 359
retirer 340-341, 354
largeur, ajuster 104-108
lignes en pointillés 175-176
mettre à l'échelle 135-137, 149, 395
objets
aligner sur 101
de même contour, sélectionner 75
profils de largeur, enregistrer 108
vectoriser 108-109
Contraindre
lignes 155-156

- outil Gomme 118
- transformations avec la touche Maj 147
- Contrôle, panneau
 - ancrer 46
 - à propos 40
 - fonctionnalités 45-46
 - objets, aligner 77, 274
 - options de transformation, régler 449
 - plan de travail, redimensionner 129
 - police de caractères, changer 230
- Conversion de point d'ancrage, outil 173, 182
- Copier
 - attributs entre des calques 388
 - contenu des calques 264
 - couleur 192
 - avec l'outil Pipette 199
 - CSS pour les styles graphiques 410-412
 - fichiers des leçons 2
 - icône de cible 276
 - instances de symboles 420, 421
 - jeux de symboles 433-434
- Correction des couleurs, boîte de dialogue 450-451
- Couleur, panneau 188, 308
- Couleurs
 - ajouter à un dégradé 330
 - appliquer 18, 190
 - bibliothèques de nuances d'Illustrator 196
 - calques 263, 279
 - choisir dans le panneau Guide des couleurs 201-202
 - contour 18-34
 - contrôles 187-189
 - corriger 199
 - dégradés
 - avec transparence 321-322
 - de couleurs lissées, créer 326-330
 - radiaux 315-316, 319-321
 - de l'illustration, modifier 205-207
 - des formes, changer 354
 - de tons directs 196, 197
 - icône 198
 - d'une illustration 207-210
 - échantillonner 199, 320, 329, 458-459
 - fichiers des leçons 186
 - globales 193-194, 219
 - groupes 200
 - harmoniser 201, 206
 - image importée, modifier 450-451, 463
 - nuances 193
 - copier 192
 - personnalisées 190-192
 - quadrichromiques 196
 - définition 196
 - globales et locales 219
 - nuances, identifier 198
 - ressources sur la gestion 378
 - sélecteur de couleurs 194-196

- teinte 198-199
- Voir aussi* Échantillonner ; Groupes de couleurs ; Modes colorimétriques
- Courbes
 - combinaison aux lignes droites 161-163
 - de Bézier 157
 - dessiner 157, 163, 182
 - modifier 169-170
 - poignées de direction, supprimer 160-161
 - suite de, créer 159
- Crayon, outil
 - dessiner avec 179-182
 - modifier avec 181
 - tracés, modifier avec l'outil Pinceau 338
- Creative Cloud 5, 9, 16, 65
- Créer/Annuler le masque d'écrêtage, bouton 279
- Crénage 238, 241-242, 408
- CSS (Cascading Style Sheets) 404-405
 - à propos 404
 - code, générer 11
 - contenu
 - nommé et sans nom, exporter 405-407, 414
 - sans nom 410
 - mise en forme du texte, appliquer 408-409
 - noms conformes à HTML5 406
 - reconnaître 406
 - styles graphiques, copier et exporter 410-412
- Cutter, outil 176-178

D

- Décalage
 - effet 371
 - vertical 239
- Découper une illustration
 - contenu en tranches, modifier 401
 - optimiser pour le Web 402-404
 - tranches
 - créer 400-401
 - sélectionner et modifier 401
- Définir la grille de perspective, boîte de dialogue 286
- Déformer
 - fond d'un dégradé radial 320-321
 - objets 142-143
 - texte 248-249
- Dégradés
 - de couleurs
 - outil 310-311, 329, 330
 - panneau 307, 330
 - de couleurs linéaires
 - créer et appliquer 307-309
 - définition 307
 - direction et angle, ajuster 310-311
 - enregistrer dans le panneau Nuancier 309

Dégradés (*suite*)

- de couleurs lissées 326-330
 - de couleurs radiaux
 - ajuster 317-318
 - couleurs, échantillonner 320
 - couleurs, inverser 319-321
 - couleurs, méthodes de modification 319-321
 - couleurs, modifier 315-316
 - définition 307
 - origine 317, 318
 - transparence, ajouter 321-322
 - de formes 323, 329
 - appliquer au contour 311-312
 - à propos 323
 - comparés aux dégradés de couleurs 329
 - couleurs lissées 326-330
 - créer 323-324
 - étapes 323, 330
 - fonds en dégradé linéaire et radiaux 307
 - modifier 325-326
 - outil 304
 - sur un contour, modifier 312-314
- ## Déplacer
- calques 265-267, 279
 - caractères pour ajuster le crénage 238
 - icône de cible 276
 - illustration avec le plan de la grille 292-294, 303
 - objets
 - en perspective 289-290
 - entre des plans 290
 - perpendiculairement 292, 303
 - panneaux 45-46, 48-50
 - plan pour correspondre à un objet 298-299, 303
 - plans de travail
 - avec le contenu 131
 - sans l'illustration 131
 - points de fuite 285
- ## Désactiver *Voir* Activer/désactiver
- ## Désélectionner des objets 158
- ## Dessin
- arrière, mode 91
 - intérieur, mode 91
 - normal, mode 91
- ## Dessiner
- à l'intérieur d'autres formes 115-116
 - à partir du point central 92
 - avec les outils Plume et Crayon 152
 - carrés 123
 - courbes 158
 - derrière d'autres formes 98-99
 - étoiles 99, 100
 - formes
 - outil Forme de tache 355, 359
 - simples 17

lignes 152-153
modes de dessin dans le panneau Outils 91

- objets en perspective 287-288
- outils
 - Crayon 179-182
 - Pinceau 335-337, 359
 - Plume 163
- polygones 17, 123
- rectangles 17, 91-94, 123
- repères commentés 96
- sans grille de perspective active 295
- Voir aussi* Perspective

Déverrouiller *Voir* Verrouiller/déverrouiller
Dissocier les objets sélectionnés 82

Distordre

- effet Esquisse 372
- objets avec des effets 141

Distorsion

- et transformation, effet 372
- manuelle, option 148

Dock

- espace de travail, enregistrer dans 50
- groupes de panneaux, réordonner 50
- panneau

- Contrôle, ajouter 46
- développer/réduire 47
- flottant 43-44, 48
- retirer du 48

Documents

- afficher en cascade et en mosaïque 62-64, 66
 - ajouter au plan de travail 127-128
 - calques, structure 260
 - concevoir pour générer du code CSS 405-407
 - créer 16-34
 - en cascade 62, 66
 - faire défiler 55
 - fenêtre *Voir* Fenêtres de document
 - fichiers Word, importer 228, 245
 - importer dans Illustrator 228, 245
 - mode colorimétrique, sélectionner 187
 - multiples, organiser 62-64
 - ouverts, parcourir 62
 - paramètres des effets de pixellisation 363, 374
 - plans de travail multiples
 - configurer 88-90
 - parcourir 57-60
 - unités de mesure 89, 90
- Dupliquer *Voir* Copier

E

Échantillonner

- couleur
 - avec l'outil Pipette 199

- d'un dégradé 320, 329
- d'une image importée 458-459
- mise en forme du texte 248
- Échelle du texte
 - horizontale 237-239
 - verticale 237-239
- Écran, mode 42
- Effets
 - 3D
 - appliquer à plusieurs objets 378
 - Extrusion et biseautage 375-376, 379
 - Révolution 376-377, 379
 - Rotation 375, 379
 - utiliser 375
 - appliquer 363-364, 379
 - à du texte 366-367
 - Décalage 371
 - de pixellisation
 - appliquer aux images vectorielles 379
 - comparés aux effets vectoriels 363
 - fournis par Photoshop 363, 374
 - Distorsion et transformation 372
 - Esquisse 372
 - fichiers des leçons 362
 - formes avec, convertir 368-369
 - Lueur interne 370
 - mettre à l'échelle 135-137, 149, 395
 - modifier et supprimer 365, 379
 - objets, déformer 141
 - Pathfinder 112, 367-368
 - Photoshop 372-374
 - spéciaux 369-370
 - utiliser 360
 - vectoriels
 - appliquer 372-374
 - fournis par Illustrator 363
 - Voir aussi* Ombres portées
- Ellipses
 - créer 96-97
 - dessiner à partir d'un point central 92
 - formes, dessiner dans 115
- Enregistrer
 - bibliothèques de symboles 434, 435
 - couleurs personnalisées en tant que nuance 190-192
 - espaces de travail 50-51, 66
 - et réutiliser des formes 351
 - fonds en dégradé dans le panneau Nuancier 309
 - groupe de couleurs sous forme de nuance 202, 219
 - illustration
 - au format SVG 413
 - pour le Web 397
 - les symboles comme bibliothèque, boîte de dialogue 434
 - motifs 213
 - pour le Web, commande
 - contenu en tranches, préparer 400-401

- formats d'enregistrement d'images 397
- illustration en tranches 402-404
- préférences d'Illustrator 3
- profils de largeur du contour 108
- sélections 75, 85
- sous, boîte de dialogue 39
- styles graphiques 390-391
- teinte 198-199
- Ensemble d'écrêtage 451
- Enveloppe 248-249
- Espaces de travail
 - affichage de l'illustration, changer 52-53
 - définition 40
 - documents
 - faire défiler 55
 - multiples, organiser 62-64
 - fenêtres, intégrer 62, 64
 - fichiers des leçons 38-39
 - fonctionnalités 40
 - panneaux
 - organiser 48-49
 - Outils, ajuster 42-44
 - plans de travail, afficher dans le panneau Navigation 60-62, 66
 - règles, configurer 90-91
 - réinitialiser et enregistrer 50-51, 66
 - ressources sur l'utilisation 64
- Esquisse, effet 372
- Étapes de dégradé 307
 - couleurs, modifier 330
 - définition 307
 - dégradés radiaux 314-316
 - supprimer 313
- Étoiles 99, 100
- Excédent de texte 225, 228, 257
- Exporter
 - contenu nommé ou sans nom 405-407, 414
 - CSS et contenu non pris en charge 410, 412-414
 - symboles pour Flash 435
- Extrusion et biseautage, effet 3D 375-376, 379

F

- Fenêtres
 - de document
 - exemple 40
 - multiples, intégrer 62, 64
 - panneaux, ancrer et déplacer dans 45-46
 - plan de travail, ajuster 38-39, 54
 - intégrer 62, 64
 - taille sur les Mac, ajuster 70, 88
- Feuilles de style en cascade *Voir* CSS (Cascading Style Sheets)
- Fichiers
 - calques, coller entre 270-272, 279
 - de production
 - assemblage automatique 12, 462, 463
 - assembler 462, 463

Fichiers (*suite*)

- des leçons *Voir* Leçons, fichiers
 - de texte, importer 226-228
 - documents multiples, manipuler 62-64
 - formats d'enregistrement pour le Web 397
 - GIF 403, 414
 - images, importer 443-444
 - incorporés comparés à liés 463
 - JPEG 443-444
 - PNG 403, 414
 - PSD 445-447, 460
 - sélectionner plusieurs dans la boîte de dialogue Importer 448
 - texte, vectoriser pour le partage 255, 257
 - Fireworks 462
 - Flash 435, 462
 - Fonds
 - ajouter
 - à des objets 27-34
 - avec des attributs d'aspect 386
 - appliquer à des tracés 103
 - couleurs 18
 - avec les formes 340
 - de police, modifier 234
 - définition 75
 - en dégradé
 - appliquer 329
 - couleur, ajouter 330
 - couleur, échantillonner 320, 329
 - créer et modifier 21
 - définition 21, 304, 307, 329
 - direction et angle 310-311, 330
 - enregistrer dans le panneau Nuancier 309
 - fichiers des leçons 306
 - linéaires 307-309
 - radial 307, 314
 - transparence, ajouter 321-322
 - Voir aussi* Dégradés de couleurs
 - linéaires ; Dégradés de couleurs radiaux
 - motifs 210
 - objets
 - sans fond, sélectionner 85, 123
 - sélectionner 75
 - perdus 60, 90
 - tracés sans 104
- Format
 - de document, boîte de dialogue
 - fond perdu, définir 90
 - options de texte 231
 - options, modifier 131
 - des pixels 317
- Forme de tache, outil 354
 - comparé à l'outil Pinceau 354
 - dessiner à l'aide de 355, 359
 - formes dessinées à l'aide de, modifier 357-359
 - tracés, fusionner à l'aide de 356

Formes

- ajouter
 - couleur de fond 340
 - effets Pathfinder 112-113
- à l'intérieur d'autres formes 115-116
- artistiques
 - couleur, modifier 354
 - créer avec des images bitmap 341-344, 359
 - exemple 335
 - existantes, appliquer 341-342, 359
 - modifier 343-344
 - utilisations 341
- attributs de couleur, modifier 354
- avec effets, convertir 368-369
- bibliothèques 337, 345, 349, 351
- calligraphiques
 - appliquer à une illustration existante 335-336
 - choisir dans une bibliothèque 337
 - dessiner avec 336-337
 - exemple 335
 - modifier 339-340
 - retirer 340-341
 - tracés réalisés avec, modifier 338-339
- combiner et modifier 109
- contour
 - ajuster 104-108
 - largeur et alignement 100-101
- créer à partir d'images bitmap 10, 342-344, 359
- de base d'Illustrator 123
- de contour, retirer 340-341, 354
- dégradés de couleurs, appliquer 21
- de motif
 - angles automatiques 12, 350, 351
 - appliquer 352, 354
 - à propos 348
 - bibliothèques 349
 - carreaux 211, 348, 350-353
 - couleur, modifier 354
 - créer 350-352
 - créer avec des images bitmap 344, 359
 - exemple 335, 348
 - modifier 352-354
 - Voir aussi* Carreaux de motif
- dessiner 17, 19-34
 - avec l'outil Pinceau 336-337, 359
 - derrière d'autres formes 98-99
- diffuses
 - couleur, modifier 354
 - créer avec des images bitmap 344, 359
 - exemple 335
 - illustration, sélectionner avant de créer 359
- ellipses 96-97
- empilées, séparer 116
- étoiles 99, 100

- fichiers des leçons 88, 334
- illustration
 - existante, utiliser 341-342, 359
 - modifier 343-344
- images bitmap, vectoriser 119-121, 123
- modes de la forme 113-115
- modifier 339-340
 - effets Pathfinder 367-368
- objets
 - dessinés avec, modifier 116-118
 - masquer avec des 453-455
- outil Forme de tache 355, 359
- panneau
 - coche 335, 341
 - exemple 335
 - formes de contour, retirer 340-341, 354
 - outils de forme, sélectionner 359
- parties, effacer 118
- peindre sur une illustration existante 335-336
- peinture dynamique, impact sur 215
- polygones 17, 97-99, 123
- rectangles 17, 91-94, 123
 - arrondis 95-96
- spirales 100
- tracés, modifier avec l'outil Pinceau 338-339, 346, 359
- types 335
- visite guidée 29

Forums 4

Fusionner

- calques 273-274
- tracés avec l'outil Forme de tache 356

G

- Galerie des effets, boîte de dialogue 373, 374
- GIF, fichiers 403, 414
- Glissement de symboles, outil 431, 433, 434, 436
- Glyphes 241-242
- Gomme, outil 118, 338, 357-359
- Graphiques *Voir* Images bitmap ; Images vectorielles
- Grilles
 - de perspective
 - à deux points 283, 284, 303
 - ajuster 284-286
 - à trois points 284, 303
 - à un point 284, 303
 - comprendre 283
 - contenu, associer 301
 - contenu, dupliquer 290-291
 - contenu, zoomer et redimensionner 289
 - exemple 283
 - illustration, déplacer 292-294, 303
 - inactive, dessiner avec 295

- magnétisme 287
- masquer/afficher 288, 303
- personnalisées, enregistrer 286
- prédéfinie 284, 303
- prédéfinies, à propos 284, 303
- symboles 300-301
- verrouiller 286
- Voir aussi* Perspective
- en pixels 397-399
 - contenu, aligner sur 397-399, 414
 - définition 397
- utiliser 94

Groupes

- contenu sur la grille de perspective, associer 301
- de couleurs
 - créer 200
 - modifier 202-205
 - noms, afficher 216
 - renommer 203
- de panneaux 49-50
 - modifier 49-50
 - réordonner 50
- de peinture dynamique 215, 217
- d'objets 80
- effets, appliquer aux 364, 367-368
- icône de cible, faire glisser et copier 276
- imbriqués 81-82
- objets dans, sélectionner 80-81, 85

Guide des couleurs, panneau 189, 201-202

H

Habiller des objets avec du texte 255

I

Icônes

- Afficher le stockage du groupe de couleurs 206
- couleur de tons directs 198
- de cible 275, 276, 279
- de loupe 232
- de point d'exclamation 410
- des outils en forme de réticules 153, 180
- de visibilité 268, 279
- indicateur d'illustration sélectionnée 266
- Masquer le stockage du groupe de couleurs 204, 206
- outil Texte 251, 253

Illustrations

- 3D, plaquer des symboles 435
- aperçu 56-57
- bitmap, convertir en images vectorielles 33, 119-121, 123
- combinaison aux images d'autres applications 442
- contenu d'un calque, verrouiller 267-268

Illustrations (*suite*)

- couleur, appliquer 18, 207-210
- déplacer avec un plan de la grille 292-294, 303
- effets de pixellisation appliqués à des graphiques vectoriels 379
- enregistrer
 - au format SVG 413
 - pour le Web 397
- formes calligraphiques 335-336
- motifs, créer 211-213
- organiser dans les calques 22
- perspective 31-34
- régions du plan de travail, afficher 60
- sélectionner avant de créer une forme 359
- stocker et retrouver dans le panneau Symboles 434-435
- symboles, créer à partir des 26-34
- symétriques 166-168
- tranches, créer 400-401
- transformer
 - à propos 133
 - dessin en perspective 289-290
 - fichiers des leçons 126
 - images importées 444-445
 - instances de symboles, modifier 420, 425
 - masques d'écrêtage, employer 452
 - objets, déformer 142-143
 - objets, distordre avec des effets 141
 - objets en symétrie 137-139, 168-169
 - objets, mettre à l'échelle 135-137, 149
 - objets, positionner précisément 143-144
 - outil Transformation manuelle 12, 146-149
 - plans de travail, modifier 127
 - règles et repères, utiliser 133-135
 - transformations multiples, appliquer 148
- zoom, changer 52-53
- Voir aussi* Images bitmap ; Images vectorielles ; Symboles

Illustrator CC *Voir* Adobe Illustrator CC

Images

- améliorations 11
- bitmap
 - comparées aux images vectorielles 442
 - formes artistiques, créer 341-344
 - importées, options 445-447
 - importées, transformer 444-445
 - incorporées, peindre avec 342-344, 359
 - incorporer dans des formes 359
 - JPEG, importer dans Illustrator 443-444
 - Photoshop, utiliser dans Illustrator 448-450
 - vectoriser 33, 119-121, 123
- Device N 443
- effets, appliquer aux 34

- formats de fichiers pour le Web 397
- formes constituées de 10, 342-344, 359
- importées 33
 - bitmap, utiliser dans Illustrator 443-447
 - couleur, échantillonner 458-459
 - incorporer et annuler l'incorporation 460-461
 - liées, remplacer 461, 463
 - lier 459, 463
 - modifications de couleur, appliquer 450-451, 463
 - Photoshop, options d'importation 445-447
 - transformer 444-445, 448-450
- incorporées
 - ajouter et supprimer 460-461
 - avantages 443
 - comparées aux images liées 463
 - peindre avec 342-344, 359
 - remplacer 461
- liées
 - avantages 443
 - incompatibilité avec les symboles 436
 - lien entre des symboles et des instances, rompre 427
 - transformations 444, 445
 - utiliser 459, 461, 463
- masque d'écrêtage, appliquer 451
- photos, convertir en images vectorielles 33
 - vectorielles
 - avantages 39
 - comparées aux images bitmap 442
 - effets de pixellisation, appliquer 379
 - illustration, enregistrer en SVG 413
 - parties, effacer 118
 - peindre 215, 219
 - photos, convertir en 33, 119-121, 123
 - vectoriser 33, 119-121, 123
- Importer
 - boîte de dialogue 443, 446, 448
 - fichiers
 - de texte 226-228
 - multiples 11
 - images Photoshop 445-447
 - masques créés dans Photoshop 451
 - symboles dans des documents 420
- Imprimer
 - calques verrouillés 268
 - fichiers de production, assembler pour 12, 462, 463
 - ressources pour la gestion des couleurs 378
- InDesign 225-226, 462
- Indicateur de sélection 266
- Infobulles 216
- Instances
 - définition 419
 - de symboles
 - ajuster avec les touches Crochet 431, 433

- copier-coller 420, 421
- définition 419
- illustration, empêcher de devenir des 422
- lien, rompre 427
- modifier 421, 427, 430-432
- pulvériser 428-430
- transformer 425
- ordre de superposition 432
- Interface utilisateur, luminosité 41
- Interligne
 - ajuster 244
 - définition 235
 - styles CSS 408
- Inverser
 - couleurs d'un dégradé radial 319-321
 - dégradés 326
 - le dégradé, bouton 319
- Isolation, mode
 - calques 278
 - objets, sélectionner 80-81
 - texte en perspective, modifier 297

J

- Jeux de symboles
 - copier et modifier 433-434
 - définition 428
 - styles graphiques, appliquer aux 432
- JPEG, fichiers 403, 414, 443-444

L

- Lancer
 - Bridge au démarrage 440
 - Illustrator CC pour la première fois 6
- Largeur, outil
 - contour de largeur variable, créer 23
 - épaisseur de contour, ajuster 104-108
- Leçons, fichiers
 - attributs d'aspect et styles graphiques 382
 - autres applications Adobe, utiliser 440
 - calques 260, 261
 - couleur et peinture 186
 - dégradés de couleurs et de formes 306
 - dessin
 - avec les outils Plume et Crayon 152
 - en perspective 282
 - effets 362
 - fichiers des préférences 2
 - formes 88, 334
 - opérations de transformation 126
 - symboles 418
 - techniques de sélection 70
 - télécharger 2
 - texte 222
 - zone de travail 38-39

- letter-spacing (CSS) 408
- Liaison
 - ports 225
 - texte 228-229, 257
- Libellés des dimensions
 - activer/désactiver 145
 - comprendre 72
- Illustrator 92
- plan de travail, redimensionner 127
- Liens 462
- Lignes
 - contraindre 155-156
 - courbes et droites, combiner 161-163
 - dessiner 152-153, 182
 - en pointillés 175-176
- line-height (CSS) 408
- Lissage 338
- Lueur interne, effet 370
- Luminosité de l'interface utilisateur 41

M

- Mac OS
 - outil Zoom, raccourci clavier 54
 - taille de fenêtre, ajuster 70, 88
 - Voir aussi* Systèmes informatiques
- Magnétisme
 - de la grille 94
 - du point 136
- Main, outil
 - documents, faire défiler 55
 - plan de travail, ajuster à la fenêtre 54
- Masquer *Voir* Afficher/masquer
- Masques
 - d'écrêtage
 - appliquer 451
 - comparés aux masques d'opacité 455
 - créer et ajouter 28-34
 - définition 28, 272, 451
 - formes, utiliser comme 453
 - illustration, masquer avec 272-273, 279
 - modifier 452-453
 - objets complexes, masquer 454-455, 463
 - Photoshop, importer 451
 - d'opacité
 - activer/désactiver 456
 - comparés aux masques d'écrêtage 455
 - créer 463
 - modifier 456-458
- Menus
 - des panneaux 51-52
 - Paramètre prédéfini 121
 - Règles d'harmonie 201
- Mettre à jour
 - styles graphiques 391-392
 - symboles 436

- Mettre à l'échelle
 - contours et effets appliqués sous forme de styles graphiques 395
 - effets et objets 135-137, 149
 - texte 237-239
 - Mettre en forme
 - documents Word importés, conserver 245
 - famille et style de police 231-233
 - options du panneau Caractère 235-236
 - outil Retouche de texte 237-239
 - paragraphes 244-246, 257
 - styles de caractère 246-247, 257
 - styles graphiques 396
 - des calques, modifier 394
 - texte
 - avec CSS 408-409
 - échantillonner 248
 - importé, conserver 226
 - Microsoft Word
 - documents, importer dans Illustrator 228, 245
 - formats de texte compatibles avec Illustrator 226, 228
 - mise en forme dans les documents importés, conserver 245
 - Miroir, boîte de dialogue 169
 - Mise à l'échelle, boîte de dialogue 136, 425
 - Modes
 - Aperçu 56
 - de la surimpression 56
 - en pixels 56
 - colorimétriques
 - à propos 187
 - choisir 188
 - CMJN 187, 199
 - convertir 199, 450-451, 463
 - des images importées, changer 446, 463
 - RVB 187
 - d'affichage 56
 - de dessin, bouton 115
 - de la forme 113-115
 - Dessin
 - arrière 91
 - intérieur 91
 - normal 91
 - écran 42
 - Isolation *Voir* Isolation, mode
 - Tracés 56, 76, 101
 - Modification du point de largeur, boîte de dialogue 107
 - Modifier
 - attributs
 - d'aspect 383-384
 - de paragraphe 240
 - contenu en tranches 401
 - contour en dégradé 312-314
 - couleurs
 - de contour 18-34
 - d'un dégradé radial 315-316
 - d'une illustration 205-207
 - courbes 169-170, 182
 - effets 365, 379
 - enveloppe de déformation 250-251
 - formes
 - artistiques 343-344
 - calligraphiques 339-340
 - combinées 109
 - de motif 352-354
 - effets Pathfinder 367-368
 - outil Forme de tache 357-359
 - groupes
 - de couleurs 202-205
 - de panneaux 49-50
 - instances de symboles 421, 427, 430-432
 - les couleurs, boîte de dialogue 203, 204
 - masques
 - d'écrêtage 452-453
 - d'opacité 456-458
 - motifs 214-215
 - nuances 193
 - objets dessinés dans des formes 116-118
 - outil Crayon 181
 - sens d'un dégradé d'objets 325-326, 330
 - styles
 - de caractère 248
 - de paragraphe 246
 - graphiques d'un calque 394
 - symboles 300-301, 421, 423-425, 428
 - texte
 - en perspective 297
 - sur un tracé 253-254
 - tracés avec l'outil Pinceau 338-339, 346, 359
 - Mosaïque
 - documents 62-64, 66
 - motifs 210, 212
 - Motifs
 - appliquer 213
 - existants 210
 - à propos 211
 - créer 211-213
 - modifier 214-215
 - nuances 24-34, 219
 - peindre avec 210
 - personnalisés 24-34, 211-213
 - Muse 462
- ## N
- Navigation, panneau 60-62, 66
 - Naviguer
 - calques et sous-calques fermés 263
 - champs de saisie du panneau Couleur 308
 - plans de travail multiples 57-60
 - Nommer
 - couleurs 191
 - espaces de travail 51

- sélections enregistrées 75
 - sous-calques 263
 - styles
 - CSS et balises HTML 406
 - graphiques 391
 - Nouveau
 - document, boîte de dialogue 16, 88-90
 - groupe de couleurs, boîte de dialogue 200
 - Nouvel espace de travail, boîte de dialogue 51
 - Nouvelle
 - forme, boîte de dialogue 343
 - nuance, boîte de dialogue 191, 192
 - Nuances
 - bibliothèques d'illustrator 196
 - copier 192
 - couleurs personnalisées 190-192
 - globales 193-194
 - groupes de couleurs, enregistrer en tant que 202, 219
 - modifier 193
 - motifs 24-34, 219
 - panneau Nuancier 189
 - Nuancier, panneau
 - dégradés, enregistrer dans 309
 - groupe de couleurs, créer 200
 - motifs, créer 24-34
 - utiliser 189
- O**
- Objets
 - ajuster sur le plan de la grille 294
 - aligner 77, 397-399, 414
 - sur le contour 101
 - attributs, définir 27-34
 - cadre de sélection 71
 - clés 77-78
 - contenu en perspective
 - associer 301
 - dupliquer 290-291
 - contour, ajouter un second 385, 414
 - couleurs
 - de fond avec les formes 340
 - existantes, appliquer 190
 - dans des formes, modifier 116-118
 - déformer 142-143
 - dégradés
 - de couleurs lissées 326-330, 329
 - de formes 323, 329
 - déplacer
 - entre des calques 263-264
 - entre des plans 290
 - perpendiculairement 292, 303
 - désélectionner 158
 - dessiner
 - à l'intérieur d'autres formes 115-116
 - derrière d'autres formes 98-99
 - direction et angle d'un fond en dégradé 310-311
 - en perspective, transformer 289-290
 - espace entre, répartir 78-79
 - fond, contour et épaisseur de contour 75
 - grille, utiliser 94
 - habiller avec du texte 255
 - icône de cible, faire glisser et copier 276
 - jeux de symboles 433-434
 - localiser sur les calques 274
 - masquer 453, 454-455, 463
 - et verrouiller 84, 85
 - masqués 83
 - mettre à l'échelle 135-137, 149
 - multiples
 - dégradé radial, ajouter 318-319
 - effets 3D 378
 - tracés transparents, créer 454
 - ordre de superposition 82
 - outil Sélection 70-72
 - peindre avec Peinture dynamique 215, 219
 - perspective 287-288
 - annuler 302
 - pivoter 139-140
 - placer sur le plan actif 295
 - plan, déplacer pour correspondre aux 298-299, 303
 - positionner
 - avec les repères commentés 145
 - précisément 143-144
 - rectangle de sélection 73-74
 - regrouper 80
 - sans fond, sélectionner 85, 123
 - sélectionner
 - avec le mode isolation 80-81
 - en mode Tracés 76, 101
 - sélectionnés, dissocier 82
 - sous d'autres, sélectionner 83-84, 85
 - styles graphiques sur un seul 393, 414
 - symboles, plaquer en 3D 435
 - symétrie 137-139, 168-169
 - texte
 - captif 224, 225
 - de point 225
 - lier entre 228, 257
 - redimensionner et remodeler 242-244
 - verrouiller sur les calques 267-268
 - Ombres portées
 - créer en déformant des objets 142-143
 - effet, appliquer 34, 363-364
 - objets multiples 378
 - placer sur un calque 275-277
 - Options
 - Coller selon les calques 279
 - de calque, boîte de dialogue 262
 - de contour (forme de motif), boîte de dialogue 349
 - de déformation, boîte de dialogue 366

Options (*suite*)

- de dégradés, boîte de dialogue 323, 324
 - de forme de motif, boîte de dialogue 351
 - de grille de perspective, boîte de dialogue 299
 - de l'outil Gomme, boîte de dialogue 357
 - de l'outil Pinceau, boîte de dialogue 338, 346
 - de nuances, boîte de dialogue 309
 - de pot de peinture dynamique, boîte de dialogue 217
 - de style de caractère, boîte de dialogue 248
 - de style de paragraphe, boîte de dialogue 246
 - de symbole, boîte de dialogue 422, 423, 428
 - de texte captif, boîte de dialogue 230
 - d'exportation de CSS, boîte de dialogue 407, 412, 414
 - d'importation, boîte de dialogue 446
 - d'importation de texte, boîte de dialogue 227
 - d'importation Photoshop, boîte de dialogue 446
 - Distorsion manuelle 148
 - du plan de travail, boîte de dialogue 130
 - Illustrator, boîte de dialogue 39
 - Surimpression de blanc 12
- ## Ordre de superposition
- impact sur les objets 82
 - objets
 - modifier 82-83
 - sous d'autres, sélectionner 83-85
 - raccourcis clavier 432
- ## Outils
- Baguette magique 74-75
 - Ciseaux 174
 - Coloration de symboles 432, 433
 - Concepteur de forme 19-34, 110-112, 123
 - Conversion de point d'ancrage 173, 182
 - Crayon 179-181
 - Cutter 176-178
 - Dégradé de couleurs 310-311, 329, 330
 - Dégradé de formes 304
 - de symbolisme
 - instances de symbole affectées par, sélectionner 436
 - instances de symbole, modifier avec 430-432
 - instances de symbole, pulvériser 428-430
 - Forme de tache 354
 - Glissement de symboles 431, 433, 434, 436
 - Gomme 118, 338, 357-359
 - icônes en forme de réticules 153, 180
 - Largeur *Voir* Largeur, outil
 - Main 54
 - masqués 43

- panneau 42
 - cases Fond et Contour 188
 - colonnes, afficher 346
 - exemple 40
 - groupe d'outils, détacher de 123
- Pinceau *Voir* Pinceau, outil
- Pipette *Voir* Pipette, outil
- Plan de travail 127, 129-130
- Plume *Voir* Plume, outil
- Polygone 17, 123
 - pour les formes 123
- Pulvérisation de symboles 428
- Rectangle *Voir* Rectangle, outil
- Rectangle arrondi 92
- Redimensionnement de symboles 430
- Retouche de texte *Voir* Retouche de texte, outil
- Sélection *Voir* Sélection, outil
- Sélection de perspective 289-290, 295
- Sélection directe *Voir* Sélection directe, outil
- Sélection directe progressive 85
- sélectionner 66
- Stylisation de symboles 432
- Texte *Voir* Texte, outil
- Transformation manuelle 12, 146-149
- Vectorisation de l'image *Voir* Vectorisation de l'image, outil

P

- Pages *Voir* Plans de travail
- Panneaux
 - Alignement 215
 - ancrer 44, 46
 - Aspect 27
 - Calques 261
 - Caractère 235-236
 - Contrôle 40
 - Couleur 188, 308
 - Dégradé de couleurs 307, 330
 - déplacer vers d'autres groupes de panneaux 48-50
 - développer et réduire 46-49
 - fermer 48
 - flottants 43-44, 48
 - Formes 335
 - Guide des couleurs 189, 201-202
 - masquer 47
 - menus, afficher 51-52
 - Navigation 60-62, 66
 - Nuancier *Voir* Nuancier, panneau
 - organiser 48-49
 - Outils *Voir* Outils, panneau
 - Pathfinder 112-115
 - Plans de travail 130, 132
 - redimensionner 43, 47, 49
 - réduire 46-49

- réinitialiser 46, 50-51
- ressources sur l'utilisation 64
- Styles graphiques 389
- Symboles *Voir* Symboles, panneau
- Transformation 97
- utiliser 40
- Voir aussi* Groupes de panneaux
- PANTONE 196, 197-198
- Paragraphe
 - attributs, modifier 240
 - styles
 - appliquer 244-246, 257
 - modifier 246
 - Voir aussi* CSS
- Paramètre prédéfini, menu (panneau)
 - Vectorisation de l'image) 121
- Paramètres des effets de pixellisation du document, boîte de dialogue 374
- Pathfinder
 - effets
 - ajouter aux formes 112-113
 - formes, modifier 367-368
 - panneau 112-115
- Peindre
 - avec la pointe de pinceau 346-348
 - avec les motifs 210
 - contrôles de couleur 187-189
 - fichiers des leçons 186
 - nuances, enregistrer 202, 219
 - objets avec Peinture dynamique 215, 219
- Peinture dynamique 215, 219
- Personnaliser
 - grilles de perspective prédéfinies 286
 - motifs 24-34, 211-213
 - nuances 190-192
 - préférences de l'espace de travail 50-51, 66
 - styles graphiques 390-391
- Perspective
 - contenu
 - associer 301
 - placer sur le plan actif 295
 - déplacements perpendiculaires 292, 303
 - fichiers des leçons 282
 - objets
 - dessiner 287-288
 - dupliquer 290-291
 - sélectionner et transformer 289-290
 - plan, déplacer pour correspondre à un objet 298-299, 303
 - sans grille active 295
 - symboles en, modifier 300-301
 - texte en 296
 - visite guidée 31-34
- Photoshop *Voir* Adobe Photoshop
- Pinceau, outil
 - comparé à l'outil Forme de tache 354
 - dessiner avec 335, 336-337, 359
 - peindre avec précision 342
 - tracés dessinés avec, modifier 338-339, 346, 359
- Pipette, outil
 - attributs de couleur, copier 199
 - couleur
 - d'un dégradé, échantillonner 320, 329
 - d'une image importée, échantillonner 458-459
 - échantillonner 199
 - mise en forme du texte, échantillonner 248
- Pivoter
 - objets 139-140
 - texte 238
- Pixels *Voir* Images bitmap
- Plan
 - de fuite à droite, boîte de dialogue 293
 - de travail, outil 127, 129-130
- Plans
 - de la grille
 - actifs 295, 303
 - actifs, placer du contenu 295
 - changement de 283, 287, 292, 295, 303
 - déplacer 292-294, 303
 - déplacer en fonction d'un objet 298-299, 303
 - exemple 283
 - objets, déplacer entre 290
 - positionnement automatique 299
 - Voir aussi* Perspective
 - de travail
 - activer 132
 - afficher dans le panneau Navigation 60-62, 66
 - ajouter à un document 127-128
 - ajuster à la fenêtre de document 38-39, 54
 - aperçu d'une illustration 56-57
 - contenu en tranches, modifier 401
 - contenu en tranches, préparer 400-401
 - définition 16, 127
 - déplacer sans l'illustration 131
 - exemple 60
 - illustration, masquer/révéler 272-273
 - multiples 57-60, 88-90
 - multiples, configurer dans les documents 88-90
 - multiples, organiser 89
 - multiples, parcourir 57-60
 - objets, aligner sur 79, 85
 - panneau 130, 132
 - redimensionner 129-130, 149
 - régions 60
 - règles 133, 149
 - renommer 59, 131-132, 149
 - réordonner 132
 - repères de fond perdu 131
 - supprimer 130
 - symboles et instances, délier 427
 - utiliser 17

- Plume, outil
 - apprendre à utiliser 152-153
 - courbes, dessiner 157, 163, 182
 - dessin avec, annuler 163
 - illustration symétrique, créer 166-168
 - lignes, contraindre 155-156
 - outil Sélection, activer depuis 154
 - points
 - d'ancrage, modifier 173
 - d'inflexion, convertir en sommets 160-161, 164-166, 172-174
 - suite de courbes, créer 159
 - tracés, fermer avec 166
 - PNG, fichiers 403, 414
 - Poignées de direction
 - à propos 73
 - courbes, ajuster 158
 - définition 157
 - retirer d'un point d'ancrage 160-161
 - Point d'exclamation, icône 410
 - Pointes de pinceau 345
 - aspect, changer 345
 - illustrées 335, 345
 - utiliser 345, 346-348
 - Pointeur
 - outil Crayon, astérisque 179-181
 - outil Pinceau 342
 - réticule 153, 180
 - signe plus à côté 63
 - Voir aussi* Ajuster avec précision
 - Points
 - d'ancrage
 - aligner 78
 - aligner avec les touches de direction 169
 - exemple 156
 - magnétisme des repères 136
 - mettre en exergue 73
 - points d'inflexion, convertir en sommets 160-161, 164-166, 172-174
 - sélectionner 72-74, 85
 - supprimer et ajouter 170-172
 - tracés, couper 174
 - Voir aussi* Poignées de direction
 - de fuite
 - déplacer 285
 - grilles prédéfinies 303
 - perspective à deux points 284
 - verrouiller 285
 - d'inflexion
 - convertir en sommets 160-161, 164-166, 172-174
 - exemple 156
 - Polices de caractères
 - améliorations 10
 - couleurs 234
 - disponibles avec Illustrator 2
 - famille et style, changer 231-233
 - glyphes, rechercher 241
 - redimensionner 233
 - sélectionner 232-233
 - vectoriser 255, 257
 - Polygone, outil 17, 123
 - Polygones 17, 97-99, 123
 - Ports
 - à propos 225, 228
 - direction du texte lié 229
 - illustrés 225
 - Préférences
 - boîte de dialogue 41
 - couleur des repères commentés 95
 - espace de travail personnalisé 50-51, 66
 - luminosité de l'interface utilisateur 41
 - par défaut, restaurer 3
 - synchronisation, configurer 6
 - Profil manquant, boîte de dialogue 38, 382
 - Profil
 - couleur manquante 38, 382
 - de largeur 108
 - document web 89
 - PSD, fichiers 445-447, 460
 - Pulvérisation de symboles, outil 428
- ## R
- Raccourcis clavier
 - changement de plan 292
 - commande Zoom 53, 66
 - crénage, ajuster 238
 - dessin en perspective 287
 - formes, corriger 100
 - illustration, empêcher de devenir des instances de symbole 422
 - images, repositionner 461
 - instances de symbole, corriger 431, 433
 - objets, ajuster perpendiculairement 292
 - ordre de superposition, changer avec 432
 - outils
 - Main 55
 - Plume, contraindre avec la touche Maj et les repères commentés 155
 - sélectionner 43
 - Zoom sur Mac OS 54
 - plan actif, sélectionner 295, 303
 - points, déplacer avec les touches de direction 169
 - polices de caractères, redimensionner 233
 - texte sur un tracé, repositionner 253
 - transformations, contraindre 147
 - Rayon pour les dégradés radiaux 317
 - Rectangle
 - arrondi, outil 92
 - de sélection
 - formes, supprimer 112
 - outil Zoom 53-55
 - sélections, effectuer 73-74

- outil
 - carrés, dessiner 123
 - rectangles, créer 17, 91-94
- Rectangles
 - arrondis
 - créer 95-96
 - dessiner à partir d'un point central 92
 - rectangle, convertir en 368-369
 - créer 17, 91-94
 - dessiner à partir d'un point central 92
- Redéfinir les couleurs de l'illustration, boîte de dialogue 205-210, 219
- Redimensionnement de symboles, outil 430
- Redimensionner
 - contenu en perspective 289
 - panneaux 43, 47, 49
 - plans de travail 129-130, 149
 - texte avec l'outil Retouche de texte 238
 - tranches 403
- Règles
 - afficher 17
 - configurer pour l'espace de travail 90-91
 - de plan de travail 133, 149
 - d'harmonie, menu 201
 - globales 133, 149
 - origines 133, 149
- Remodeler du texte 248-249
- Remplacer
 - images liées ou incorporées 461, 463
 - symboles 425-427
- Renommer
 - groupe de couleurs 203
 - plans de travail 59, 131-132, 149
 - symboles 428
- Réordonner
 - attributs d'aspect 387
 - calques 265-267, 279
 - plans de travail 132
- Répartir l'espace entre les objets 78-79
- Repères
 - commentés
 - activer/désactiver 96, 155
 - couleur, changer 95
 - définition 71
 - indisponibles avec le magnétisme de la grille 94
 - objets, positionner 145
 - outils, contraindre avec la touche Maj 155
 - créer 133
 - d'alignement 71
 - fond perdu, ajouter 131
 - points, aligner sur 136
- Ressources 3-4
- Restaurer
 - emplacement initial d'un panneau 46, 50-51
 - préférences d'Illustrator après une leçon 3

- Retirer
 - attributs d'aspect des calques 393
 - effets 360
 - formes de contour 340-341, 354
 - objets de la perspective 302
- Retouche de texte, outil
 - lettres, corriger 29-34, 257
 - nouvelles fonctionnalités 9
 - texte, modifier avec 237-239
- Révolution, effet 3D 376-377, 379
- Rotation
 - boîte de dialogue 139
 - effet 3D 375, 379
- RVB, mode colorimétrique 187

S

- Segments de ligne
 - définition 157
 - incurvés, modifier 169-170, 182
 - pointillés 175-176
 - tracés, découper 174
 - utiliser 101-103
 - Voir aussi* Tracés
- Sélecteur de couleurs 18, 194-196
- Sélection
 - de perspective, outil 289-290, 295
 - directe, outil
 - points d'ancrage, sélectionner 154
 - segments d'une courbe, modifier 169-170, 182
 - sélections, effectuer 72, 85
 - directe progressive, outil 85
 - outil
 - objets en perspective, déplacer avec 289-290
 - tracés, sélectionner 153-155
 - utiliser 70-72
- Sélectionner
 - couleur de fond 18
 - et enregistrer des objets 75, 85
 - fichiers des leçons 70
 - groupes 80-81
 - objets
 - avec des rectangles de sélection 73-74
 - en mode Tracés 76, 101
 - en perspective 289-290
 - masqués ou verrouillés 84, 85
 - semblables 75
 - ordre de superposition et 82
 - outils 43, 66
 - Baguette magique 74-75
 - masqués 43
 - Retouche de texte 237
 - points d'ancrage 72-74, 85
 - texte 232
 - tracés 153-155
 - Voir aussi* Sélection, outil ; Sélection directe, outil

- Sens d'un dégradé d'objets 325-326, 330
 - Sommets
 - dessiner sur une ligne courbe 182
 - illustrés 156
 - points d'inflexion, convertir en 160-161, 164-166, 172-174
 - Sous-calques
 - créer 263
 - fermés, parcourir 263
 - fusionner 273-274
 - icône de cible, faire glisser et copier 276
 - supprimer 262
 - Voir aussi* Calques
 - Spécial, commande 276
 - Spirales 100
 - Styles graphiques
 - appliquer
 - à des jeux de symboles 432
 - à du texte 396
 - à propos 288
 - calques 393, 414
 - code CSS
 - copier 410-412
 - exporter 412-414
 - créer et appliquer 390-391
 - définition 389
 - existants, appliquer 389-390
 - fichiers des leçons 382
 - mettre à jour 391-392
 - mettre à l'échelle les contours et les effets 395
 - multiples 394-395, 414
 - panneau 389
 - utiliser 380, 394-395, 414
 - Stylisation de symboles, outil 432
 - Supprimer
 - calques 262
 - effets 365, 379
 - espaces de travail 51
 - étape de dégradé 313
 - plans de travail 130
 - points d'ancrage 172
 - préférences d'Illustrator 3
 - Surimpression de blanc, option 12
 - SVG (Scalable Vector Graphics) 413
 - Symboles
 - ajouter à la grille de perspective 300
 - à propos 416
 - calques 419, 427
 - créer 26-34, 422
 - dans des documents enregistrés 436
 - définition 26, 419
 - enregistrer dans des bibliothèques 434, 435
 - exporter pour Flash 435
 - fichiers des leçons 418
 - lien avec les instances, rompre 427
 - mettre à jour 436
 - modifier 421, 423-425, 428
 - en perspective 300-301
 - panneau
 - à propos 416
 - illustration, stocker et retrouver dans 434-435
 - Illustrator 419
 - symboles, réorganiser 422
 - plaquer sur une illustration 3D 435
 - pulvériser 428-430
 - remplacer 425-427
 - sélectionner dans une bibliothèque 419-421, 434-436
 - Voir aussi* Instances de symboles ; Jeux de symboles
 - Synchroniser
 - à propos 65
 - conflits 6
 - paramètres 5, 7, 9
 - Systèmes informatiques
 - conflits lors de la synchronisation 6
 - instructions 1
 - luminosité de l'interface utilisateur, ajuster 41
 - synchronisation d'Illustrator CC 5
- ## T
- Teintes 198-199
 - Texte
 - améliorations 10
 - attributs
 - dans le panneau Caractère 235-236
 - de paragraphe 240
 - captif 223, 225-226, 229
 - colonnes et lignes 229
 - comparé au texte de point 225
 - créer 224
 - texte de point, convertir en 225-226
 - colonnes, créer 229
 - convertir en tracés 255, 257
 - couleur de police 234
 - crénage 238, 241-242
 - déformer 248-249
 - de point 223, 225-226
 - comparé au texte captif 225
 - convertir en texte captif 225-226
 - créer 223
 - effets, appliquer 366-367
 - en excès 225, 228, 257
 - en perspective 296
 - enveloppe de déformation, annuler 250
 - famille et style de police, changer 231-233
 - fichiers des leçons 222
 - formats de fichiers compatibles 228
 - glyphes 241-242
 - habiller des objets 255
 - importer 226-228
 - interligne 235, 244

lettres, corriger 29-34
lié 228-229, 257
masque d'écrêtage, créer 453
mettre à l'échelle 237-239
mise en forme 248
 CSS 408-409
modifier
 en perspective 296
 outil Retouche de texte 237-239
outil
 pointeurs et icônes 251, 253
 zones de texte, créer 224, 225, 257
pivoter 238
placer sur un calque séparé 261
polices de caractères, sélectionner
 232-233
propriétés, modifier avec l'outil Retouche
 de texte 237-239
redimensionner et remodeler 242-244
styles
 de caractère 246-247, 257
 de paragraphe 244-246, 257
 graphiques, appliquer 396
sur un tracé 251
taille de police, modifier 233
visite guidée 29-34
Voir aussi Caractères ; Documents; *Voir
aussi* Polices de caractères

Touches
de direction
 crénage, ajuster avec 238
 images, repositionner avec 461
 points d'ancrage, aligner avec 169
Maj
 outil Plume, contraindre avec les
 repères commentés et 155
 transformations, contraindre avec 147

Tracés
aspect 29
composants 156
contour, décaler 371
couper avec l'outil Cutter 176-178
courbes 157, 163
créer avec l'outil Crayon 179-181
décomposer en 123
découper 174
définition 104
dégradés de couleurs lissées 327
dessiner avec l'outil Plume 152-153
fermés 166, 176-178, 181
 comparés aux tracés ouverts 104
 créer 176-178, 181
 texte, ajouter sur 252-253
formes, appliquer aux 359
fusionner 356
impact
 de la peinture dynamique 215
 des outils Pinceau et Forme de tache
 354

mode 56, 76, 101
modifier avec l'outil Pinceau 338-339,
 346, 359
nouveaux, indiqués par l'astérisque 179-181
ouverts
 comparés à fermés 104
 joindre 103-104
 texte, ajouter sur 251-252
 utiliser 101-103, 174
pointes de flèches, ajouter 178
sans fond, sélectionner 104
sélectionner 153-155
sens d'un dégradé d'objet, modifier 325-326,
 330
texte sur 251
transparents 454
 créer à partir de formes de lettres 454
Voir aussi Poignées de direction ; Points
 d'ancrage

Transformation
manuelle, outil 12, 146-148
multiple 148
options 102
panneau 97

Transparence
ajouter à un dégradé radial 321-322
modifier avec un masque d'opacité 455-456
utiliser 378

U

Unités de mesure 88, 90

V

Vectorisation de l'image, outil
images, vectoriser 119-121, 123
photos, convertir en images vectorielles 33

Vectoriser
contour 108-109
images bitmap
 convertir en tracés 123
 étapes 119-121, 123
 outil Vectorisation de l'image,
 employer 33
 peaufiner 121
 texte 255, 257

Verrouiller/déverrouiller
calques 267-268
grille de perspective 286
objets 84
tranches 403

Visite guidée 15-14
couleur, appliquer 18
dégradés de formes 21
documents, créer 16-34
formes 29
 complexes, dessiner 19-34
 dessiner 17

Visite guidée (*suite*)

- illustrations dans les calques, organiser 22
- importation d'images 33
- masque d'écrêtage 28-34
- motifs 24-34
- ombre portée, ajouter 34
- outil Largeur 23
- perspective 31-34
- photos, convertir en images vectorielles 33
- symboles à partir d'une illustration 26-34
- texte 29-34

W

- Widget de changement de plan 283, 287, 295, 303
- Windows *Voir* Systèmes informatiques
- Word *Voir* Microsoft Word

Z

Zones

- de dépôt 44
- de texte 224, 225, 257
- de travail 41, 60
- de vignette 61
- non imprimable 60

Zoomer

- ajuster avec précision 93
- commandes Zoom avant/arrière 52-53
- contenu en perspective, redimensionner en utilisant 289
- outil Zoom 53-55, 66
- points de fuite, afficher 288
- utiliser pour la combinaison de formes 110